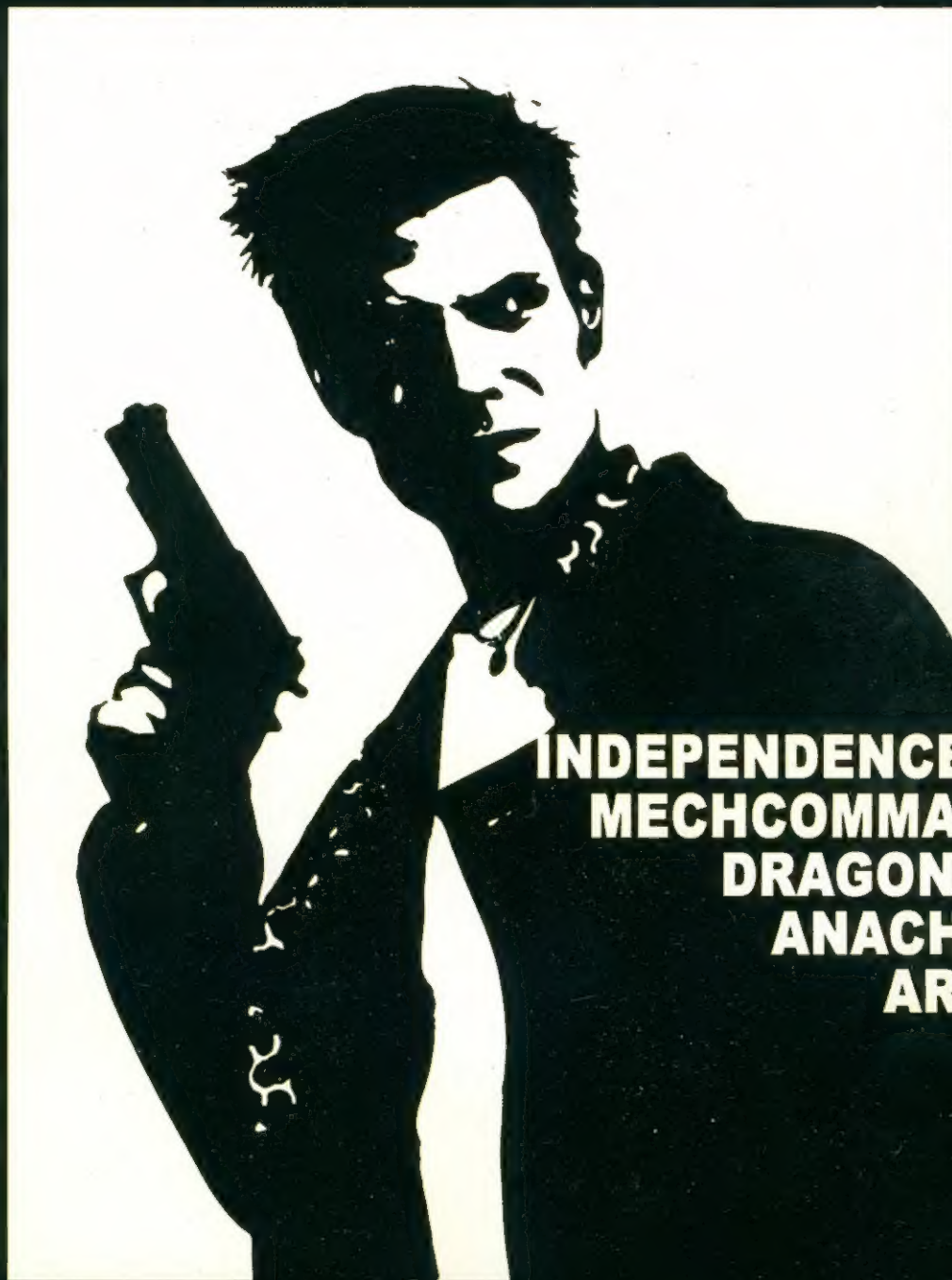


SZÁM 125. JUBILEUMI SZÁM 125. JUBILEUMI SZÁM 125. JU

# 576

KByte

A PC JÁTÉKÖRÜLTEK MAGAZINJA



INDEPENDENCE WAR 2  
MECHCOMMANDER 2  
DRAGONRIDERS  
ANACHRONOX  
ARCANUM

*ha eljő*

# MAX PAYNE

Ára: 796,- Ft

ISSN 0865-8226



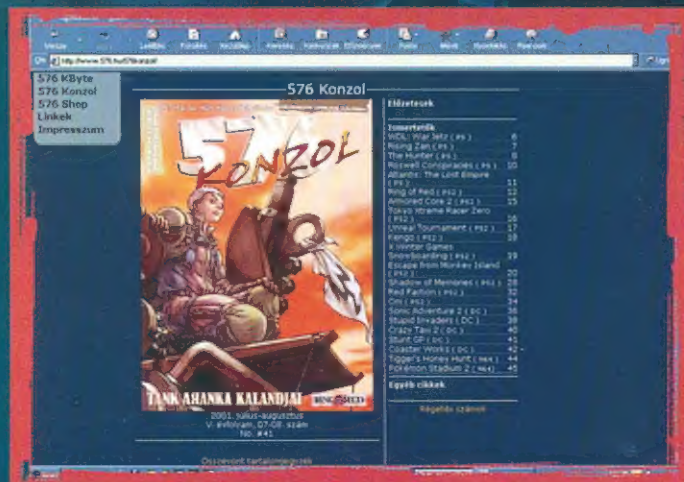
9 770865 822000

2001. SZEPTEMBER #125

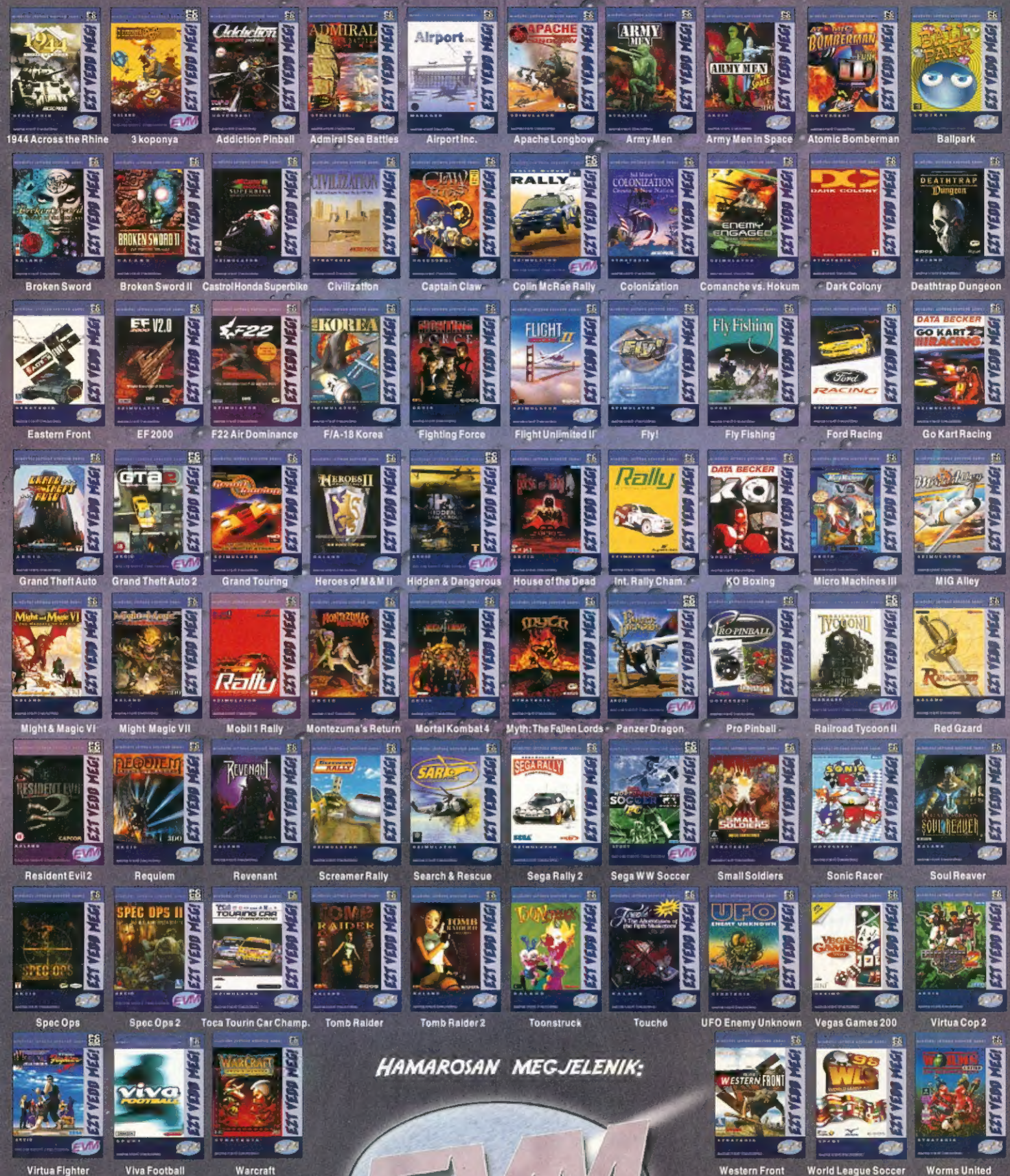


| hírek | játékelőzetesek | segítségék | csalások |  
| letöltések | játékdemók | extrák |

# www.576.hu







HAMAROSAN MEGJELENIK:



COMMANDOS  
GANGSTERS

CUTTHROATS  
THIEF



VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT VÁRJUK: 349-48-47

kínálunk folyamatosan bővül  
[www.evm.hu](http://www.evm.hu)



**M**inden bizonnyal az 576 KByte új főszerkesztőjének bemutatkozására számítottatok a havi bevezetőnkben. SzJVC távozásakor sokan kerestek meg minket sokféle kérdéssel. Tudni szerettétek volna, ki veszi át az ő helyét, és mi lesz stábunk azon tagjainak sorsa, akiknek szerzői mivolta szorosan kapcsolódott János személyéhez.

Először az utóbbi kérdésre felelnék.

Uriel és KeFe™ továbbra is stábunk tagjai kívánnak maradni, és mi szívesen teszünk eleget ezen kívánságuknak, tehát továbbra is találkozhatnak velük és cikkeikkel. E számunk elkészültében is jelentősen kivették részüket, mint azt tapasztalni fogjátok.

Internetes rajongói fórumunkon felmerült még Gy.Z. neve is, mint távozásra ítéltetett áldozat, de bármennyire is próbáltuk meggyőzni, hogy géplakatosként sokkal fényesebb karrierre tehetne szert, ő kategorikusan kijelentette, hogy továbbra is nálunk szeretne cikkíróként tevékenykedni, földadva ezzel azon álmát, miszerint nővé operáltatja magát, és a Bangkok-Budapest charter járaton stewardessként örökzöld slágereket előadva boldogítja a csillogó szemű utasokat.

Hosszas szakmai tanácskozás során úgy döntöttünk, hogy elfogadjuk tőle ezt az áldozatot — maradhat...

Most térjünk vissza az első kérdésre.

Hosszasan kerestük az alkalmas embert a főszerkesztői poszt betöltésére, de sajnálatos módon nem sikerült rátalálnunk az ideális jelöltre. Végül arra jutottunk, hogy továbbra is megtartjuk az előző számban bevezetett, sokat sejtető „576 Team” megjelölést. És hogy kikből is áll az 576 Team?

Azokból, akik eddig is készítették az újságot. A cég vezetőiből, a cikkírókból, és mindannyiunkból, akik az újság havi rendszerességű megjelenésén munkálkodunk. Tehát aggodalomra semmi ok, a kezelekben tartott szám mögött is ugyanaz a jól összeszokott, lelkes csapat áll, mint eddig.

A fent vázolt helyzetből adódóan — főszerkesztő nem lévén — nekem jutott az a szerep, hogy az újság készítését felügyeljem. Hamarosan egy új embert is üdvözölhetek körünkben, aki arra hivatott, hogy megossa velem az újság nyomdai előkészítése közben rám nehezedő terheket, hogy a főszerkesztői teendők ellátásának súlya átvehesse azok helyét.

Továbbra is mindannyian azon fogunk igyekezni, hogy hozzuk a már megszokott minőséget, és még annál is többet. Legutóbb feltámasztottuk hamvaiból a „Hónap bukása” rovatot, ami a pozitív visszajelzéseknek köszönhetően életképesnek bizonyult, így ezentúl minden hónapban olvashatjátok aktuális fikázásunkat. Keményen dolgozunk azon is, hogy minél több nyereséggel örvendeztethessünk meg titeket. Végül még egy örömhírral szolgálhatunk nektek: újságírói keménymagunk is megszilárdulni látszik, bár ez nem jelenti azt, hogy ne lennének nyitottak újabb szerzőjelöltek felkarolására. Ha tehát elég ambiációt és írói vénát éreztek magatokban, ne habozzatok megkönykezní minket!

A nyári uborkaszezon szerencsére a vártnál jóval erősebb felhozattal bírt, igazán ütős játékok leírásaival tölthetjük meg szűkös száz oldalunkat, amelyek között mindannyian találhatok kedvetekre valót. Az idei év egyik nagy durranásaként beharangozott Max Payne mellett olyan várva-várt anyagok érkeztek szerkesztőségünkbe, mint a Diablo 2 kiegészítő lemeze, vagy a tucat-szerepjátékok soraiból magasan kiemelkedő Arcanum. A stratégia megszallottak is örvendezhetnek, hiszen számukra a Mechcommander 2 hozza a megszokott Microsoft minőséget. Az Anachronox, John Romero legújabb üdvöskéje — a kissé idejétmúlt megjelenítés ellenére is — sikeresen kavarja fel a PC-s játékpiacon állóvizét magával ragadó játékméletével.

Természetesen idén is meglátogattuk a londoni ECTS-t, így első kézből értesülhetek a tavaszi E3 óta nyilvánosságra került újdonságokról.

Mezsgokott rovataink sem maradtak el: a „Hónap dumájában” ezúttal Bazska remekel némileg más megközelítésben, mint ahogy ettől a rovatától megszokhatuk, a „Hónap bukásában” pedig a legutóbbi számban bemutatkozott Ender Wiggins engedi szabadjára indulatait.

Szóval ezúttal is akad olvasnivaló bőven — dőljetez hátra, és élvezzeétek! Jó szórakozást!

Varga Balázs

Előző havi nyereseményjatekaink nyertesai:

**Gangsters 2 PC CD-ROM**-ot nyert: Ifj. Micheller Károly (Szolnok)

**Gangsters 2 posztert** nyertek: Földi Gábor (Budapest), Nagy Lehel (Pápa), Hegedűs Attila (Hajdúszoboszló), Hadady Gergely (Péteri), Tuska Gábor (Debrecen), Szilágyi Zsolt (Ecséd), Gutai György (Budapest), Kincsem Dávid (Kazincbarcika), Czuprik Gábor (Salgótarján), Hemesz Balázs (Budapest)

**Startopia PC CD-ROM**-ot nyert: Fojtlyik Gábor (Csatka)

**Startopia posztert** nyertek: Gyöngyösi Gábor (Peremarton), Órári Bálint (Budapest), Meczker Katalin (Szekszárd), Pongó András (Dunaújváros), Bella Zoltán (Budakeszi), Bognár Árpád (Kartal), Takács Tamás (Püspökladány), Szabadi Gábor (Kiskunhalas), Váczi György (Drégelypalánk), Forró Ádám (Komárom)

**Emperor: Battle for Dune pólot +3 kitzűt** nyertek: Ifj. Ötvös Tibor (Dorog), Elek Zoltán (Polgár), Mező Szabolcs (Budaörs)

Nyereseményeiket postán küldjük!

# 2001. szeptember

**Bevezető** 2

**Tartalom** 2

## HÍREK, ELŐZETESÉK

**ECTS beszámoló** 4

**Counter-Strike: Condition Zero** 10

**Etherlords** 12

**Deus Ex 2** 14

**World of Warcraft** 15

## ISMERTETŐK

**Max Payne** 16

**Independence War 2: The Edge of Chaos** 22

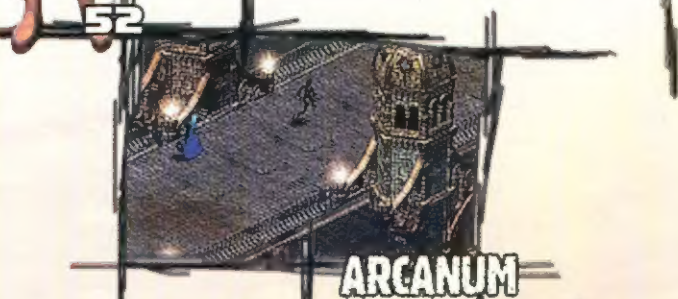
**Anachronox** 26



**MAX  
PAYNE**

16

52



**ARCANUM**

**MECHCOMMANDER 2**



32



# TARTALOM

**Mechcommander 2**  
**Dragonriders - Chronicles of Pern**  
**Conquest: Frontier Wars**  
**Shogun - Total War: Warlord Edition**  
**Arcanum**  
**Technomage**  
**Diablo 2: Lord of Destruction**  
**Sudden Strike Forever**  
**Green Berets**  
**Primal Prey**  
**Sega Bass Fishig**  
**From Dusk 'Till Dawn**  
**Grouch**

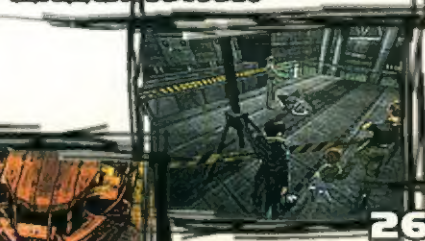
32	M - Alien Paranoia	78
36	Jekyll & Hyde	80
40	Legends of Might and Magic	82
44	<b>CHEATEK, EGYEBEK</b>	
52	Hardverteszt: Freecom Beatman	84
58	hardWARE	86
62	A hónap dumája	88
64	A hónap bukása: Sega GT	89
66	Cinkelt lapok	90
68	SzösszeNET	92
70	Csevegő	94
74	Szeptemberi ajánló	96
76	Visszatekintő	96

**DIABLO 2  
EXPANSION SET**

62



**ANACHRONOX**



22

**TECHNOMAGE**

58

**INDEPENDENCE WAR 2**

Kiadja a COMGAME '576' Kft. 1137 Budapest, Gergely Gy.u.17. Postacím: 1389 Budapest, Pf.:132.

576kbyte@576.hu, www.576.hu

Laptulajdonos: Balogh Zsolt

Szerkeszti: 576 Team

Layout: Varga Balázs vargab@576.hu

Levélátítás: Recent Kft. Nyomás: Offset és Játékkártya Nyomda Rt. Budapest

Terjeszti a Hírkér Rt., az NH Rt., és alternatív terjesztők.

Előfizethető a szerkesztőség címén, rózsaszín postai utalványon: 576 KByte (Comgame '576' Kft.) 1389 Budapest Pf.132

egy évre 6999,- Ft fél évre 3999,- Ft negyed évre 1999,- Ft

ISSN 0865-8226

A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok bármely módon való felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges!





**N**yolc... nem, nem is, inkább kilenc vagy tíz éve történt... a Balaton partján töltöttem az idő távlatából azóta már végtelen hosszúságúnak tűnő nyári gyakorlatomat. Magam sem értem, hogyan, de olyan jól válogatott társaság verődött ott össze, amilyenben azelőtt, és azóta sem volt szerencsém huzamosabb időt tölteni. Igazi jó barátokká váltunk — olyanokká, amilyenre csak akkor válhat az ember, ha még fel van vértelve a gyermekkor maradványaiból megőrzött naivitással, és a világra, emberi értékekre irányuló rácsodálkozással.

A mai napig is jól emlékszem mindenre és mindenre abból a nyárból — de leginkább két emberre. Az egyiket Szilvinek hívták — egy csodálatos lány, telve szeretettel, szerelemmel, és olyan értékekkel, amiknek köszönhetően néha még ma is melegség önti el a szívemet, ha eszembe jut.

A másik embert Cser Árpának hívták. Ő olyan ember volt, aki mellett az ember könnyen hajlamosá vált az álmódosásra.

Volt egy nagy, közös álmunk. Közös volt, hiszen mindketten vágytunk rá, mindketten ugyanazt láttunk értékesnek az életben és mindketten zenéltünk...

Kijutni Európa valamely nagyvárosába zenélni — ez volt a mi álmunk. Csak zenélni az utcán. Szórakoztatni az embereket a zenével, a mi zenénkkel. Átélni azt, hogy az általunk játszott muzsika megérinti az arra járókat — talán csak egy perc, talán csak addig, amíg felénk fordítják a tekintetüket, és aztán újra visszamerülnek hétköznapi gondjaik tengerébe... De talán elvisznek magukkal valamit, valamit belőlünk, valamit a zenéből, amit mi oly sokra tartottunk.

Párizs vagy London — ez a két város jöhetett szóba. Ide akartunk kijutni, hogy valóra válthassuk álmunkat.

De az álmok — természetüknél fogva — sosem váltak valóra. A következő nyáron ugyanez a társaság ugyanott töltötte szünétét, de már semmi sem volt a régi. Sem az emberek, sem az álmok. Szilvi sem volt a régi, már más értékek lebegtek a szeme előtt, és bár ettől nem vált kevésbé vonzóvá, valahogy mégsem alakult úgy a dolgok, mint egy évvel azelőtt.

Árpi is megváltozott, de nem csak ő — én is... és az élet kegyetlen folyama olyan messze sodort minket egymástól, amennyire az csak lehetséges...

**ects\***

2-4 September 2001  
ExCeL London

#### 2001. szeptember 1. Anglia

Földet értünk. A mellettem ülő A. Péter időtlen és levakarhatatlan mosollyal az arcán nyugtázza, hogy végre megérkeztünk. Nemi sorban állás, pár kérdés megválaszolása a reptéri „fogadóbizottságnak”, és már úton is vagyunk a szálloda felé. Elég furcsa: a metróban nem a jól megszokott férfibariton löki a söderl, hanem egy kellemesnek egyáltalán nem nevezhető női hang — természetesen angolul. Persze emellett is hamar elsiklok, hiszen a repülőút fárasztó unalma ellenére is nagyon jó a hangulat, egyfolytában lökjük egymásnak a poénokat, és bár a többiek már nem először járnak itt, azért látom rajtuk, hogy ők is izgalommal tekintenek az előttük álló pár napra. Jőmagam most járok először Londonban, immáron főszerkesztői ázsióban — bár a dolog már majd fél évvel ezelőtt eldöntött, amikor is a lapfoglaladon közölte velem: szeretné, ha én képviselném magazinkunkat a kiállításon, azért mégiscsak magabiztosabb érzést nyújt, hogy az 576 KByte első számú embereként lehetek jelen.

A kiállítás csak holnap kezdődik, így a mai délutánunk szabad, egészen estig, amikor is jelenésünk van az EA elszeparált bemutatóján. Nemi shoppingolás, városnézés, fényképezkedés (hadd lássák a családtagok is, milyen az a híres-neves London), aztán nagyon nehéz szívvel elindulunk az EA showra vívó busz felé. Utazás közben az előttünk lazuló 13-14 éves külföldi szakújságírókat figyelem, és arra gondolok, hogy hozzájuk képest már én is matuzsálemnek számítok — nem beszélve az ősoleg Martin bátyóról... Aztán odaértünk...

Az **ELECTRONIC ARTS** ezúttal is elhatárolta magát az ECTS-től, és saját székházában tartotta meg bemutatóját. Mindezt olyan körülmények között, hogy méltán nevezhetjük ezt az eseményt shownak. Rengeteg ember, ingyen kaja-pia, a hangulat tetőfokán pedig már a hostesslányok is táncra perdültek.

Mi odaérteztünk egyből oszolni kezdtünk, hogy ki-kí felderítse az ő asztalát érintő érdekességeket. Jól-lehet, az E3 óta nem telt el túl sok idő, és helyszükében is komoly elhatározásom volt, hogy idei ECTS bemutatókon csak az újdonságokat fogom fel-emlegetni, az EA esetében úgy döntöttem, egy nagy

találkozhattatok már a **Freedom Force** nevezetű játékkal. Akkor még kiadó nélkül állt, mostanra azonban az EA védő szárnyai alá került. Talán emlékeztek még: ebben a programban a 60-70-es éveket idéző amerikai szuperhős képességűek világában találhatjuk magunkat, amikor is egy ütőképes csapat megszervezésével kell megmenteni a világot. Aki esetleg lemaradt korábbi előzetesünkről, az bányássa elő azt

a bizonyos számot — ha nincs meg neki, nyugodtan fizessen elő, és akkor megkaphatja ingyen!

Túl sok mindent nem lehet hozzátenni az ott már leírtakhoz, ha csak azt nem, hogy a játszható verziót elnézve a program mindegyik sikervárományos — a grafikai megjelenítés példaértékű, és a kezelhetőség is igen egyszerűnek tűnt. Ha



▲ Medal of Honor - EA

névvel kivélt teszek. Ez a **Medal of Honor**, amelyről már rengeteg lehetett olvasni, de sosem elegendő... az E3 után láthattunk néhány in-game videót, de egész más volt így élőben látni! A monitor körül hatalmas tumultus volt, annak ellenére, hogy az ott álló pasi valószínűleg még életében nem látott FPS-t — elég az hozzá, hogy tényleg baromi jól fest a game, tuti befutó! E kis kitérő után térjünk is vissza beszámolóink lényegéhez, az újdonságokhoz.

Jól bevált szokás szerint még idén ősszel új kiegészítőt kap avilág legnépszerűbb emberszimulátora, amely **The Sims Hot Date** cím alatt fut. Segítségével felvirágoztat-hatjuk simseink szerelmi életét: új, a témához kapcsolódó lehetőségeket, tárgyakat kapunk, új karaktereket, sőt, egy egész új városrészt is, Downtown, ahol rengeteg parkot, éttermet, és shopot találhatunk.

Innentől kezdve már csak rajtuk áll, mennyi hölgyet-urát tudunk ágyba csalni kedvenc simünk legnagyobb élvezetére — persze akik a romantikus, gyertyafényes vacsorákat részesítik előnyben, ezzel a kiegészítővel szintén megtalálhatják számításukat.

Előzetesek rovatunkban



▲ The Sims Hot Date - EA

mindehhez sikerül valami jól használható karakterfejlődési rendszert is csatolnunk, akkor semmi sem állhat a **Freedom Force** útjába — mármint ez év telétől, amikor is megjelenik.

A **Global Operations** szintén feltűnt már a KByte hasábjain — egyike azoknak a programoknak, amelyek **Counter-Strike** verőnek lettek beharangozva. Ezzel az elhamarkodott kijelentéssel azonban már pofára estünk egyszer az **Operation Flashpoint** esetén, így most érdeklődve néztem és próbáltam ki



▲ Freedom Force - EA





▲ **Global Operations** - EA

a játékot — és ki merem jelenteni, tényleg nagyon ütős. Nagyon jól kezelhető, nagyon látványos, realisztikus csapat alapú FPS ez, amelynek minden esélye megvan arra, hogy fölébe kerekedjen a nagyoknak. Nézték csak meg a screenshotot! 2002. telére ki is jön. Hogy ez pontosan jövő januárt-februárt jelent, avagy jövő decembert, azt viszont elfelejtettem megkérdezni!

Fontosnak tartom még az EA berkein belül megemlíteni a **Harry Potter** kalandjait feldolgozó gamét. Igen sokan félnek attól, hogy a készítőik valami csapni való, gyerekek számára fejlesztett anyaggal fogják kiszúrni a szemünket — őket cáfolandó hosszasan elbeszélgettem a fejlesztőgárda egyik tagjával a fényképezőktől elzárt füstös sátorban, aki elmutogatta nekem a játék főbb ficsőreit egy játszható verzió segítségével. A game végig a könyv történetvezetését követi, és egyáltalán nem tűnt gyerekesnek, inkább érdekesnek. Alapvetően egy kaland és szerepjáték elemeket tartalmazó mászkáló anyagról van szó — amelyet olyan finomságok tesznek még színesebbé, mint a **Black & White**-ban tapasztaltakhoz hasonló varázslási módszerek (értsd: a zárnyitó varázslathoz például egy stilizált kulcslyukat kell rajzolnunk az egérrel).

Miután szépen végignéztünk minden játékot, kipróbáltunk minden kipróbálhatót, elbeszélgettünk mindenki-

vel, és annyit ettünk-ittunk, amennyi csak belénk fért, fájó szívvel gondolva hostesslányokra visszaindultunk a szállodába.

Másnap reggel korán kelés, kiadás reggeli, és irány az ECTS.

**FISHTANK**  
**INTERACTIVE**-os barátaink is kedveskedtek néhány új címmel az E3 óta, bár sok kiállítóhoz



▲ **Archangel** - Fishtank Interactive

hasonlóan ők is csak zárt ajtók mögött mutogatták játékaikat. Ott azonban lehetőségem volt végighallgatni a programozó srácokat, ahogy nagyon lelkesen fejtegették büszkségeik erejéit.

Itt van például mindjárt az **Archangel**, ami egy különleges akció szerepjáték. A progi három különböző időben játszódik — hősünk egy autóbaleset után magához térve a sötét középkorban találja magát: valami felfoghatatlan isteni erő által arra ítéltetett, hogy arkan-gyaloként visszatérve a földre leszámoljon a gonosszal.

A játék afféle 3<sup>rd</sup> person nézetű, kaszabolós, varázslós stuff, ahol azonban igen nagy hangsúly helyeződik a karakter alakítására. Három specifikus karakterosztály közül választhatunk, ám ezek a választások kihatással vannak a történet alakulására is.

Már említett három helyszín is igen szimpatikus, úgy mint: közép-

kor, a jövőbeli Berlin, és a Gonosz Városa... hmmm!

Bár a game csak 2002. közepe táján jelenik meg, az már most elmondható, hogy a látvány valóban lenyűgöző — Real-Time időjárás, váltakozó napszakok, hatalmas terek, látványos effektek... mindez talán nem jön le annyira a screenshotokból, annál inkább érezhető volt a monitor előtt ülve.

A **Chaser** nevezetű First Person Shooter még csak technikai demonstrációjával képviseltette magát a shown, de az igencsak meggyőző volt. A sztori némiképp az Emlékmás című Svájcínéger opuszra hajaz: a jövőben járunk, a Mars kolonizációja után nem sokkal. Chaser egy biztonsági ügynökség alkalmazottja — egy bevetés alkalmával megsérül, és részlegesen elveszíti emlékeit. És amint azon kapja magát, hogy a



▲ **Chaser** - Fishtank Interactive

hadsereg kommandója vadászik rá, hogy a helyi bandák feketelistájára került, és hogy az emberek úgy hullanak körülötte, mint a legyek, elhatározza, hogy fényt derít a dolgok miéttjére.

A készítőik egy saját fejlesztésű engine-nel prezentálják a gamét, ami állításuk szerint túlszárnyalja a Quake III és az Unreal motorokat is. Ennek köszönhető a sok nagyfelbontású, realisztikus textúra, és a már-már tökéletesség határát súroló

karakteranimáció.

A fejlesztő srácok nagyon futtatták az AI-t is, ami nem is árt, hiszen ebben a stílusban sok minden ezen áll, vagy bukik.

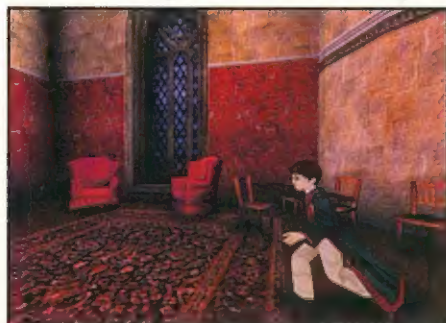
Természetesen lesz többféle multiplayer lehetőség is, de a játék igazi ütőerejét a rafinált sztori egyjátékos módban történő felgöngyölítése jelenti. Majd 2002. őszén felgöngyölítjük.

2002. közepén jelenik meg a **Wildlife Park** nevezetű program is, ami az igen hangzatos ökonómiai simuláció műfaji besorolással bír. A játékban egy vadászkert igazgatói, és egyben menedzseri bársonyszékében foglalhatunk helyet. A parkot ugyanis nem csupán felépítenünk kell, de folyamatosan igazítani is a látogatók igényéhez. Feladatunkat nehezíti az is, hogy a különböző egzotikus fajok beszerzése mellett meg is kell teremteni az életben maradásukhoz szükséges körülményeket. Ily módon parkunk folyamatos tökéletesítésre szorul majd,

gondoskodva a hosszabb-távú szórakozásról. Több mint 50féle állatfaj tűnik fel a játékban, melyek mindegyikének megvan a maga igénye a megfelelő életkörülményekhez, de a készítőik azért igyekeznek a kezelést lehetőség szerint nem túlbonyolítani. Az előzetes képeket elnézve azt kell mondjam, a grafika egész rendben van, engem némiképp a

Tropico által képviselt irányvonalra emlékeztet. Gyakorlatilag már azzal is el tudtam tőkörözni, hogy minden egyes screenshoton végignézttem az állatokat!...

A **UBISOFT** sem tétlenkedik, igazán megnyerőnek ígérkező címet vonultatott fel standján. Rögtön elsőnek itt is van a **Batman Vengeance**, amely Warner Bros. nevével fémjelzett rajzfilmsorozat képi világára és karaktereire épülő



▲ **Harry Potter and the Philosopher's Stone** - EA



▲ **Wildlife Park** - Fishtank Interactive



▲ **Batman Vengeance** - Ubi Soft





▲ **Tarzan Freeride** - Ubi Soft

3D-s akció játék, melyben egyformán hangsúlyt fektetnek a kaland, ügyesség, és verekedős elemekre.

A készítő 22 pályát ígérnek, amelyek majd minden, a rajzfilmből megismerhetett gonoszt felvonultatnak, úgymint Poison Ivy, Mr. Freeze, Harley Quinn, stb. Szándékosan hagytam ki mindenki kedvenc Joke-rét, mivel ő különleges szerepet kap a történet alakulásában — és én nem akarom lelőni a poént... valamikor a jövő év elején úgyis megjelenik.

Ha már a rajzfilmeknél tartunk: ismét találkozhatunk egyik kedvenc Disney hőssel, a **Tarzan Freeride**-ban is. Edgar Rice Burroughs világszerte ismert hőse ezúttal is egy 3D platformjátékban tűnik fel. Afféle ugrálás, ügyességi játék ez, amilyen a PSX-en elhíresült Crash Bandicoot volt. Az előzetes képek, és a shown látott in-game videó mind nagyon ígéretesnek tünnek, így minden esély megvan rá, hogy hosszú idő után a platformjáték rajongók végre gazdagíthassák gyűjteményüket — majd valamikor novemberben.

Szintén novemberre várható a Crave Entertainment és a Liquid Entertainment gondozásában készülő **Battle Realms** is, amely egy távol-keleti alapokon nyugvó real-time stratégia lesz. A progiban négy féle klán irányítását vehetjük kezünkbe, amelyek természetesen mind más és más történelemmel, civilizáltsággal bírnak. Természetesen ez a játék is 3D-ben pompázik, és már most elmondható, hogy



▲ **Battle Realms** - Ubi Soft



▲ **Destroyer Commander** - Ubi Soft

karakterei nagyon aprólékos és megnyerő kidolgozást tudhatnak magukénak. A **Battle Realms** 36 scenarioval és több mint 50 féle egységgel — amelyek közt egyaránt megtalálhatóak a klasszikus japán (szamuráj, szerzetes), egzotikus (gésa, druida), és a képzelet szülte teremtmények is (farkasember) — várja a műfaj rajongót. Ehhez jön még a több mint 40 féle épület, a 16 oldalunkra állítható hős, és egy pályaszerkesztő is — csak hogy senkinek ne lehessen egy rossz szava sem.

Még mindig a kora téli megjelenéseknél tartva említeném meg a **Destroyer Commander** nevezetű szimulátort, amelyben a II Világháborús amerikai haderő tengeri egységeinek irányítását vehetjük kezünkbe. Természetesen a tenger lemodellezése, a hajók viselkedése, az időjárás, a fegyverzetek használata mind-mind rendkívül realizáltus lesz — ígéri a készítő. Ilyet azért már



▲ **Rayman M** - Ubi Soft

hallhattunk egy párszor. Az viszont mindenképp üdvözlendő ötlet, hogy a **Destroyer Commander** multiplayer módja kompatibilis a **Silent Hunter II**-vel. És még mindig novembernél tartunk, ugyanis ekkora ígéri a **Rayman M** megjelenését is. Mint azt már sokan tudják, a játék legújabb epizódja a multiplayer opcióra lesz kihegyezve — platform-

játékról lévén szó, elsősorban a csapdák elkerülése, a bónuszok begyűjtése ellenfeleink orra elől, ügyességünk, és reflexeink szükségeltetnek ahhoz, hogy mindenképp jobbak legyünk. A grafika nagyon látványos, a shown látottak alapján nyugodtan mondhatom, hogy a készítő tényleg kitettek magukért — a pörgős akció mindenképp garantált.

A játékban kétféle módban nyomulhatunk, négy-négy különböző világ-



▲ **Breed** - CDV

ban, azon belül is 3-3 szinten. Mindenképp ígéretes anyag, platformrajonoknak kötelező!

Karácsony környékére ígéri a **Worms Blast** nevezetű játékot is, amely ismét kedvenc kukacaink világába kalauzol el minket. A progij afféle ügyességi játék lesz, amely valójában nem igazából haladja meg egy kvarcjáték szintjét — de látunk mi már olyat, hogy a primitív játékmén, és az egyszerű megvalósítás világsiker szült, így hát vigyázó szemünket a **Worms Blast**re vetjük majd decemberben. Hogy azért mégis tudjátok, miről van szó: adott egy pálya, ahol fentről mindenféle cuccok potyognak, ezeket kell lerakéttavetözni, miközben alulról is mindenféle gonosz támadások érnek minket — és vannak persze elmaradhatatlan extrák is, amelyekkel megkönnyíthetjük, vagy éppen megnehezíthetjük ténykedésünket. A dolog



▲ **Worms Blast** - Ubi Soft

multiplayer vonatkozása még érdekesebb, hiszen mi lehet izgalmasabb annál, amikor egy esős vasárnap délután barátunkat/testvérünket szívatjuk a monitor előtt...

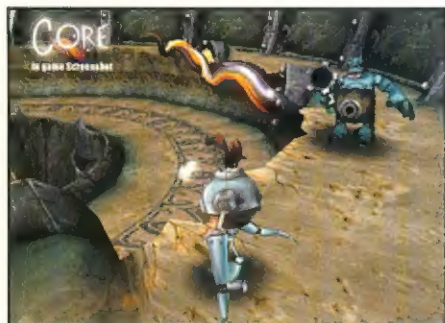
A **CDV** igen sok programmal képviseltette magát, amelyek között valóban jó néhány újdonság akad.

A **Breed** egy futurisztikus 3D lövöldözős game, amelyben külső és belső nézet között váltogatva kell megakadályoznunk a föld leigázására törekvő lényeket, és megmentenünk az emberiséget. A játék egyébiránt már csak azért is igen figyelemfelkeltő, mert igazi műfajjegyesítő hibrid: egy kis járművezetés, egy kis hent főrsztperson nézetben, egy kis osztágyirányítás, ide minden belefér, amit csak egy játékban el lehet képzelni.

Az előzetes képek és videók alapján a játék látványvilága nem hagy maga után kíváncsiságot — a táj, az egységek, a karakterek kidolgozása mind nagyon jól megmunkált. A progij különlegessége azonban főleg abban rejlik, hogy a huszonötöt is több singleplayer küldetés mellett igazi multiplayer mókára is számíthatunk. Kooperatív módban akár hatan is nyomhatjuk egyszerre — míg egyikőnk a járművet vezeti, a másik a jármű fegyverzetét ügyelheti, így ténylegesen megoszlanak a feladatok, és lelkes jüzer sokkal inkább megtapasztalhatja az „egy csapat részese vagyok” életrést, mint bármely más team-alapú multiplayer játékban — de csak majd jövő nyáron.

Számomra a **CDV** egyik legígéretesebb anyagának tűnik a **Core** nevezetű fejlesztés. Ez egy 3D akció/ügyességi játék, amiben külső nézetből kell hőseinket navigálni. Ami igazán megfogott benne, az a karakterek eszméletlenül jól megdizájnolt külseje, ami leginkább Tim Burton





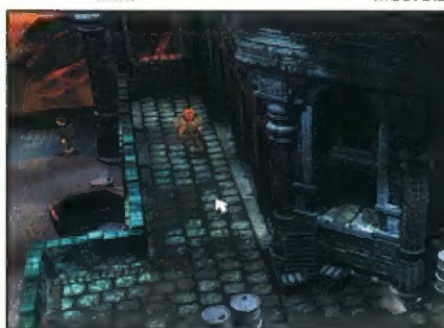
▲ Core - CDV

képi világát idézte. És ahogy azok meg vannak animálva! Tisztára, mintha egy rajzfilmet néznél. Minden karakter ÉL, olyan dolgokat művelnek, hogy attól leesett az állam! Amikor például az egyik játszható karakter bevert egy hasas lénnyel, az hátrarepülése közben az arcához kapott. Rendkívül meggyőző képi világ, az már biztos.

A sztori szerint egy szép napon idegen űrhajó ereszkedik a földre, és a csúnya rossz bácsik át akarják venni az uralmat felettünk — ám főhősünk bolond nagyapja feltalálja a fegyvert, amivel el lehet pusztítani őket. A játék során négy jó barátot kell irányítanunk, akik egyazon robot belsejébe vannak zárva. Mindegyikük képes irányítani a gépezetet — a Core-t —, de az minden egyes karakternél más alakot ölt, és más funkciót lát el: van, akinél hatalmas öklöket növeszt, és harci gépként üzemel, van, akinél pedig csápok, hogy ideális eszközül szolgáljon az ügyességi feladatok ellátására. Néhány különleges dolog is bejön a képbe, így amennyiben Rex nevezetű karakterünkre váltunk — ő gyakorlatilag egy kutya —, részesülhetünk az ún. szagos látásban. Még nem tudni, ez mit jelenthet, de jól hangzik... kár, hogy csak 2003. nyarán vehetjük kezünkbe.

A Divinity elnevezésű fantasy szerepjáték viszont már sokkal hamarabb, 2002. elején megjelenik. A program története szerint sok-sok emberöltővel ezelőtt Rovellon vidékén a sötét varázslók rásza-

badították a Gonoszt a világra. A bölcs mágusok nagy nehezen tudták csak megfékezni azt, majd visszaszorították az univerzum sötét bugyraiba. Ám kétezer év elteltével a Gonosz új erőre kapott, és újabb támadásra készült Rovellon ellen. A próféciák szerint akad majd egy ember, aki képes szembe szállni vele. Ez lennénk mi...



▲ Grom - CDV

A játékban három karakterosztály bőrébe bújhatva kalandozhatunk végig Rovellonon, hogy helyreállítsuk a világ felborult egyensúlyát. A készítőik több mint 100 szörnyrel, 100 NPC-vel, majdnem ugyanennyi megtanulható skill segítségével gondoskodnak róla, hogy ne unjuk magunkat halálra. Ehhez járul még a speciálisnak ígért játékmenet, amelyben mi dönthetjük el, hogy a Diablo-s hack 'slash'-t részesítjük előnyben, vagy inkább a Baldur's Gate-es módszer szerint szeretnénk játszani. A Divinity látványvilága is szimpatikusnak nevezhető, jóllehet, nem feltétlenül korszerű. De ez legyen a legkevesebb...

A Gromról már olvashattatok nem is olyan régen hírvonatunkban. A játék 1942-be kalauzol minket, amikor is a náci fel akarják kutatni az Elveszett Várost, ahol a legenda szerint Arjana Király tizenkét misztikus fegyvere rejlik — ezek segítségével nemzeteket lehet eltörölni a föld színéről. Csupán

Grom tábornok akadályozhatja meg őket ezen ténykedésükben; az ő bőrébe bújva kell ténykednünk ebben az akció/szerepjátékban, 2002. nyarán.

A Heaven and Hell nevezetű real-time stratégia, a CDV aktuális istenszimulátora valamikor jövő év végén kerül a polcokra. Túl sokat még nem lehet tudni róla, de annyi már most biztos, hogy négy féle

népet próbálhatunk meg hívóvé tenni, és gonoszágunk-jóságunk ugyanúgy hatással lesz környezetünkre, mint ahogy azt a Black & White-ban megtapasztalhattuk.

Karácsony táján jelenik meg a cég on-line használatra készülő szerepjátéka, a Neocron. Mint minden MMORPG-ben, itt sincs konkrét végcélja a játéknak, de ennek ellenére



▲ Neocron - CDV

valószínűnek tartom, hogy sok játékos szívét megdobogtatja majd a cyber/sci-fi univerzum, valamint Neocron kaotikus városa. A progiban járműveket vezethetünk, lakást bérelhetünk, miegymás, és valami fű-de-nagyon-használható skillrendszert is beigérték. Ami biztos, az az, hogy a játék nagyon izmosan fest — lásd screenshot. Nagyon karakteres figurák, és Blade Runner utánézés gondoskodnak a megfelelő hangulatról



▲ Project Nomads - CDV

— lásd screenshot még egyszer.

A Project Nomadsról már szintén olvashattatok nálunk, de a CDV standján már játszható verzió állt, így érdemes néhány szót áldozni rá — főleg, hogy sokan a show egyik legígéretesebb darabjának titulálták. A Nomads ötvenzárda igyekszik az akciójátékok, szerepjátékok, és valós idejű stratégiák minden előnyét. A progi hatalmas, lebegő szigetektől álló világban játszódik, ahol egy „varázsló-mérnököt” kell alakítanunk. Gyárakat, erőműveket kell építenünk,

és persze megvédeni azokat — erre mindenféle repülő alkalmatosság áll rendelkezésünkre: zeppelek, duplaszárnyú repülő, de akár magukat a szigeteket is felhasználhatjuk afféle csatahajóként. Ebben a világban jól megfér egymással a Vernét idéző utopisztikus technológia, és a természetfeletti mágia is.

A készítőik gondoskodtak a real-time időjárásról is, és igyekeznek minél látványosabb effektek implantálni a játékba, és egy igazi, élő világ illúzióját megalkotni, amit mi magunk is kipróbálhatunk 2002. nyarán.

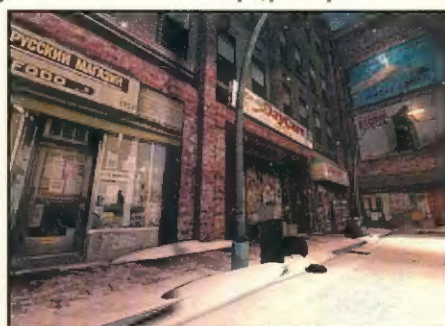
2003. elején jelenik meg a Psychotoxic, amely egy egyjátékos módon alapuló First Person Shooter lesz. A helyszín New York, 2020. Az apokalipszis négy lovasából három már a Földön jár, járványokat és



▲ Divinity - CDV



▲ Heaven and Hell - CDV



▲ Psychotoxic - CDV





▲ **Warcommander - CDV**

pusztulást okozva mindenfelé — a negyedik is eljövend hamarosan... Egy Angie Prophet nevezetű hölgyemény (szakmájára nézve örangyal, immár kétezer éve) hivatott legyőzni őket Max nevű társával vállelve.

A progi saját fejlesztésű engine-t használ, amely lehetővé teszi, hogy több poligont kezelhessenek sebességcsökkenés nélkül, és neki köszönhető az atmoszférikus és realisztikus megjelenítés is. Várjuk, nagyon!

Év végére várható a **Warcommander** nevezetű RTS, amely szintén II. Világháborús hadszínterekre invitál minket. Az időpont 1944, nem sokkal a németek kapitulálása előtt. A kissé idejét múlt megjelenítéssel bíró progi 40 missziót ígér, még ennél is több irányítható egységet, dinamikus időjárás és napszak váltakozásokat, de semmi extra... a képeket elnézve nem ez lesz a műfajt megreformáló játék, de annyi baj legyen, azért mi majd jól leteszteljük nektek.

És persze ott voltak a Philos-os srácok is az **Imperium Galactica III**-mal, és az **Alcatraz**zal...

A **JOWOOD** is előrukkolt néhány újdonsággal, amiket nem áttallott a nagyközönség elé tárt a show keretei között.

Itt van mindjárt a **Gothic**, ami egy 3D akció szerepjáték hibrid, és letűnt korok fantasy birodalmába kalauzol bennünket — egy olyan világba, ahol a túlélés a cél. A programban

négy karakterosztály közül választhatunk, aztán lehet izmosítani; persze társaink is lesznek, meg ellenségek is dögivel. A külső nézetes megjelenítés valahogy nem tűnik túl szépnek, de ezt igyekeznek ellensúlyozni a gigantikus méretű bejárható területekkel, az egyszerű kezeléssel, és a több mint 250 Non-Player karakterrel. Ezekről annyit érdemes még tudni, hogy



▲ **Panzer Elite - JoWood**

mind külön étellel rendelkeznek, emlékeik, napi bevett rutinjaik vannak, így igen életszagú anyag sülhet ki a Gothicból, majd valamikor év vége felé.

Szinten ekkorra várható a **Panzer Elite** is, a cég II. Világháborús tank-szimulátora. A készítő ultra-realisztikus látványvilágot ígérnek, nagyon aprólékosan kidolgozott tereppel, járművekkel. A saját fejlesztésű engine biztosít lehetőséget arra, hogy a térképek topográfiailag is megállják helyüket, és hogy a tereptárgyak, épületek egyaránt lerombolhatók legyenek. A játék során történelmi vonatkozású küldetéseket is végigjátszhatunk, ha úgy kívánja kedvünk. A PE különlegessége, hogy lehetőségünk lesz nem csak egy járművet, hanem egy egész osztagot is irányítani, amely lehetőség eddig a műfaj hasonló darabjaiból többnyire kimaradt. Mindehhez 24 féle navigálható tank áll rendelkezésre, úgyhogy minden

adott az önfeléd világháborúztásra.

Gyakorlatilag már a boltok polcain kéne leledzenie a **World War III — Black Gold** nevezetű anyagnak, amely egy full 3D valós idejű stratégia hivatott lenni. A játék a közeli jövőben játszódik, amikor is a politikai helyzet fokozódása miatt világszerte harcok robbannak ki. Mindeközben a világ olajkészletei végzetesen alacsony szintre apadnak, és a nagyhatalmak civódásának eredménye képpen kirobban a III. Világháború.

Jóllehet, a játék a jövőben játszódik, a készítőik igyekeznek minden tényezőt a lehető legrealisztikusabbra kódolni: így a járművek például gyorsabban haladnak betonon, mint homokon. A program választható nagyhatalmai az amerikaiak, az oroszok, és az irakiak (?) — mindegyikhez külön kampány dukál. Külön ficsőr még a



▲ **Necrocid - Novalogic**

napszakok folyamatos váltakozása, a fejleszthető egységek és fegyverek, az egységek harci tapasztalatának halmozása gyűjtése xp formájában, a kamikáze egységek, a terep rombolhatósága, és az olyan hasznos lehetőségek, mint az ellenség kommunikációs csatornáinak megbénítása.

A **NOVALOGIC** zárt ajtai mögött végre találkozhattam Chris Clarke barátommal, akivel hosszas elcse-

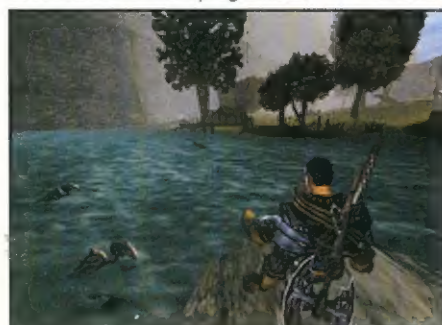
vegtünk arról, miért is nem kaphatom meg a falon függő nagy Brom posztert — kiderült ugyanis, hogy ő is nagy rajongója a művésznek. És hogy mit keresett ott az a nagy Brom alkotás? A Novalogic Bromot kérte fel arra, hogy némi sötét dizájnt teremtsen legújabb horror játékukhoz, a **Necrocid**-hoz (keresve sem találhattak volna hozzáértőbb embert).

A **Necrocid: The Dead Must Die** elnevezésű First Person Shooter valamikor 2002. márciusában kerül majd a polcokra: a játék története szerint a világ sorsa egy renegát női vámpír kezében van, aki arra hivatott, hogy legyőzze a sötétség hordáit. A Brom által megalkotott képi világnak köszönhetően a **Necrocid** valóban rémisztő anyag lesz, talán csak az **Undying** hasonlítható hozzá, ha már a műfajon belül akarunk maradni.

A Novalogic másik projectje a cég legnagyobb címének, a **Comanche**-nak 4. epizódja: aki esetleg nem tudná, egy helikopter-szimulátorról van szó. A

**Comanche 4** még az idén megjelenésre kerül. Az előzetes képek alapján nyugodt lélekkel kijelenthetjük, hogy a játék hozza a megszokott szintet: a járművek kidolgozottsága nagyon aprólékos és realisztikus, nem is beszélve a screenshoton is látható vízfodrozódási effektekről, ami gyakorlatilag egyedülálló...

Az **ARXEL TRIBE** igen szerény körülmények között, de legalább saját standon fogadta az érdeklődőket. Kicsit kolbászoltam a monitorok előtt, majd szóba elegyedtem az egyik fickóval — kiderült, hogy ő (és a testvére, akivel szintén megismerkedtem) a **Death Bowl** nevezetű RTS fő projectvezetői. A játék maga egy nagyon ígéretes 3D RTS gyöngyszem, hihetetlen grafikával, karakteres figurákkal. A prog-



▲ **Gothic - JoWood**

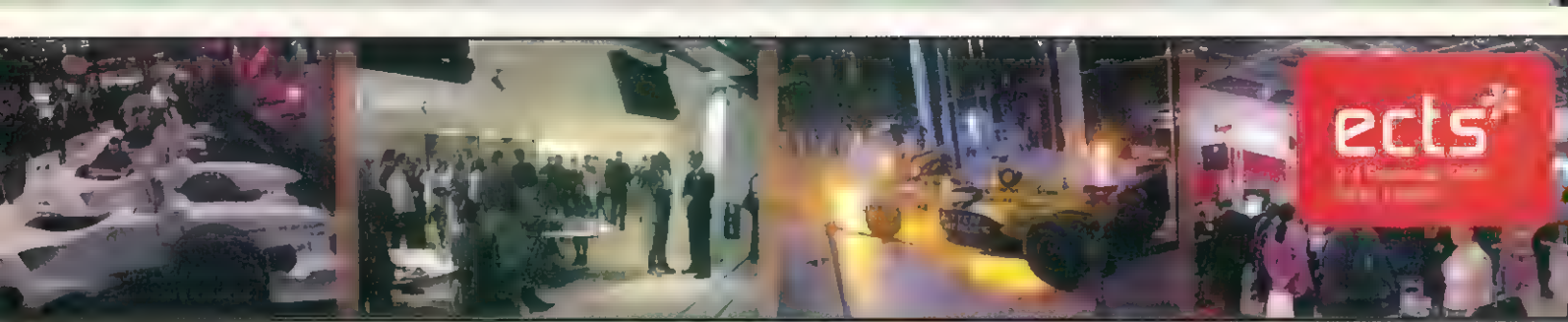


▲ **World War III - JoWood**



▲ **Comanche 4 - Novalogic**





▲ **Death Bowl - Arxel Tribe**

ramnak otthont adó világ kidolgozása is elképesztő, minden él és lélegzik, még a legutolsó növény is. A fickó tartott nekem egy kis bemutatót, én meg csak leesett állal néztem, ahogy a hi-tech fegyverekkel felszerelt emberkék, és a hatalmas pöröllyel küzdő mitikus óriás miszlikbe aprították az ellent. Az előzetes képek sajnos nem igazán képesek visszaadni az élőben tapasztaltakat, de biztos vagyok benne, hogy a játék hatalmasat fog szólni, amikor majd jövő év végén megjelenik.

A cég egy másik játéka, a **Primitive Wars** már a hagyományos RTS stílt hozza: ezen játék pikantériája (azon kívül, hogy még az idén a kezünkbe vehetjük), hogy különös módon keveri össze a különböző történelmi sikokat. Démonok, szörnyetegek, sárkányok, dinoszauruszok (!) egyaránt jól megférnek egymással. Szintén érdekesség, hogy a műfajban egyáltalán nem megszokott módon az épületek belsejében is küzdhetünk. Négy választható faj, map-editor, és természetesen multiplayer mód gondoskodik majd a magas szavatossági mutatóról — jóllehet, a képi megvalósítás némileg ellent mond a kor követelményeinek. A klasszikus krimi kalandjátékok rajongóinak szánják a **Hitchcock — The Final Cut** című játékot. A progit a mester munkássága inspi-



▲ **Hitchcock's Final Cut - Arxel Tribe**

rálta, így — elméletben — a borzongás garantált. A játék előre renderelt helyszíneken játszódik, ahol is egy magánynyomozó bőrbe bújva kell kiderítenünk, ki és miért gyilkolja le a Hitchcock halálával félbe maradt forgatás stábját. A műfajtól már megszokott módon a képi világ nagyon kimunkált — az igazán döntő sokkal inkább a sztori szövevényessége, a játék izgalma lesz — kis szerencsés-



▲ **Blablabla blablabla**



▲ **Gun Metal - Rage**

vel nem gyalázzák porig a „Borzongás Mesterének” nevét és munkásságát...

A **RAGE** mostanában egyre inkább az új generációs konzolokat részesíti előnyben, de azért minket, PC tulajdonosokat sem hagynak cserben. A shown három újdonsággal örvendtett minket.

A **Gun Metal** megjelenése jövő év elejére



▲ **Incoming Forces - Rage**

tehető. Ebben a külső nézetes akciójátékban egy robotszerű lényt irányíthatunk, a la X-Com Enforcer — azzal a különbséggel, hogy hősünk különböző extrák begyűjtésének folyamánként akár még repülővé is hajtogathatja magát, ahogy azt a Transformers nevezetű rajzfilmso-rozatban is megismerhettük. Pure Action — ahogy a Rage-es srácok nevezték a stílt...

Mindenképp a progit mellett szól a grafikai megjelenítés milyensége: ha vetünk egy pillantást a valahol nem messze innen leledző screenshotokra, láthatjuk, hogy a készítőik bizony nem spóroltak a tükröződő felületekkel, meg a robbanás effektekkel — azt is le mer-ném szögezni, hogy a játék által mutatott horizont az egyik leglátványosabb, amit valaha is láttam. A dolog külön pikantériája: miközben mi óriásrobotként vivjük a magunk harcát, addig körülöttünk a kis emberkék is vívják a magukét az

ellenséges emberkékkel — hogy el lehet-e őket tiporni, nem tudom, de egy próbálkozást megér majd...

Szintén 2002. elejére tehető az **Incoming Forces** megjelenése is, ami egy stratégiába oltott akciójátéknak ígérkezik — ám legyen. A sztori a szokásos, jönnek az idegek, mi meg nem akarunk menni, tehát harc.

A játék során egy rakás különböző légi, földi, gyalogos egy-séget irányíthatunk akár közvetlenül is négy különböző bolygón. A képeket elnézve gyakorlatilag semmi spéci — majd meglátjuk. Ja, a fejlesztők azt ígéri, hogy eddig még soha nem látott bázikus méretű robbanásokban lehet részünk majd — majd meglátjuk azt is.

A **Mobile Forces** (jóllehet, ez még csak munkacím) 2002. közepén kerül majd piacra. Ebben a First Person Shooterben nem elég a gyors reflex és a pontos célzás — a küldetések



▲ **Mobil Forces - Rage**

sikeres végrehajtásához bizony tak-tikázni is szükségeltetik. A jelenlegi divat szerint járművekbe is beülhe-tünk majd.

A játék az Unreal Tournament által már bizonyított motort használja, melynek segítségével mind a single-, mind a multiplayer jó mókának bizo-nyulhat. Igaz, a képek még nem mutatnak valami eget rengető lát-ványt, azért reménykedjünk, hogy a fejlesztők a hátralévő időben kellő figyelmet fognak fordítani a progit ezen részére is... már ha szeretnének felzárkózni a műta legigéretesebb darabjai mellé.

*Fáradtan, a sok látnivaló belogadásától zibbalt aggyal hagytuk el Londont.*

*Jóllehet, az ECTS nagyság-rendekkel elmarad az E3 monumentális mivoltához képest, azért még így is elég meggyőző volt.*

*A repülőn hazafelé végig azon gondolkodtam, elég lesz-e a rendelkezéseimre álló hat oldal a shown látottak bemutatására? Úgy látszik, elég lett. Ez már csak azért is így van, mert a nagy kiadók többsége távolmaradt. A kisebbek azonban még így is elég szép felhozatalal bírtak, nekik köszönhető, hogy a konzol-invázió ellenére derűs arccal tekinthetünk a PC-s játékpia-c jövője felé. Ámen.*

VargaB.

*Még egy dolgot hadd mondjak el: akkor, ott kint, Londonban, a Leicester Square-en láttam pár utcazenészt.*

*Volt, aki hatalmas bábészködő tömeg közepén állva játszotta az angolszász dalokat, elemi erővel énekelve. És volt ott egy öreg fickó is, aki jóval szerényebb közönség előtt nyomta egy harmonikával, és egy tizenéves srác gitárkíséretével a tradicionális bluest.*

*És én nagyon irigyeltem ezért.*



# Counter-Strike CONDITION ZERO

Csak kiadnák már...

**T**essék? Te nem tudod, mi az a Counter-Strike? Honnan jöttél, Afganisztánból?

Na jól figyelj, elmondom még egyszer. A Counter-Strike tulajdonképpen egy multiplayer kiegészítő (ún. mod), amely a Half-Life alapjaira épül. A játékosok két csapatra (terrorista és anti-terrorista) oszlanak, és reális körülmények (fegyverek, sérülésmodell, stb.) között igyekeznek borsot törni egymás orra alá.

A mod első bétaváltozata 1999-ben jelent meg az interneten, és az azóta eltelt időben a világ legnépszerűbb online FPS-évé vált. Amikor ezeket a sorokat írom, a tömegek még az 1.1-es verzióval játszanak, de már mindenki tükön üve várja 1.3-as patch-et.

Két év hosszú idő egy ennyire sikeres program „életében”. A játékosok egyre gyakrabban morfondíroztak a jövőn. Szerették volna tudni, hogy mi lesz a fejlesztők következő lépése. Kézenfekvő (és kényelmes) megoldás lett volna például a Counter-Strike 2.0 piacra dobása. Erre a programra sajnos még várnunk kell, mert a Valve Software mást eszelt ki. Ők ugyanis szerették volna az „alapmű” légkörét és feszültségét átültetni egyjátékos üzemmódba is. Eddig úgy fest, ez sikerülni is fog nekik.

A Condition Zero fejlesztését még a Rogue Entertainment kezdte meg, de a project nemrég átkerült a Half-Life specialista (ők fogják elkészíteni a Playstation 2-es konverziót is) Gearbox Software-hez. A váltás oka: a Valve bizalma megrendült a cégben, amikor a Condition Zero project menedzsere (Jim Molinet) váratlanul „átigazolt” a Sony-hoz. A

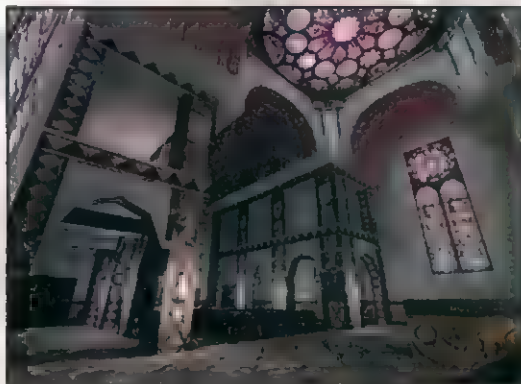
Rogue ugyan váltig állította, hogy ők nem tudtak semmit Jim terveiről (tényleg így volt), és hogy képesek az elvárásoknak megfelelően befejezni a programot, de hiába. A Valve „elárulva érezte magát”, és attól félt, hogy Molinet távozása olyan elvándorlási hullámot fog elindítani, amely végül a Rogue bezárásához fog vezetni.

A játék alapkoncepciója szerint ellenfeleinket és csapattársainkat is mesterséges intelligencia (AI) fogja irányítani. Hogy ez miért sarkalatos pont? Csak azért, mert a legtöbben az élő emberek elleni harc miatt szeretünk online játszani. Ebből az következik, hogy a Valve egyetlen esélye a sikerre egy olyan fejlett AI, amelyet még nem láttunk számítógépes játékokban. Lehetetlen küldetés? Nem biztos.

Ha visszaidézem azokat a napokat, amikor először nyomtam végig a Half-Life-ot, beugrik egy kép. Anyu és én az ágyam alatt keressük az állam, ami akkor esett le, amikor megtapasztaltam a Black Mesat „felszabadítani” kívánó tengerészgyalogos-alakulat intelligenciáját. Ugye ti is emlékeztek? Osztag felsorakozik, fedezéket keres, rádióüzenetek hangzanak el, majd egyszer csak azon veszem észre magam, hogy a néma csöndet egy felém guruló kézigránát semmivel össze nem téveszthető hangja töri meg. Egy szó mint száz: ha valaki képes a fent említett feladatra, az a Valve.

A Condition Zero 16 új térképen teszi próbára képességeinket. Néhány helyszín kedvcsinálónak: az Atlantai Járványügyi Központ, egy stadion Spanyolországban, a Louvre (!), a Gyalagút, a Kowlooni-öböl Hong Kongban, egy Tájfut osztályú orosz tengerialattjáró és a NORAD (!). Azt hiszem, elég impresszív a lista.

Mielőtt bemutatnám az új fegyvereket, megemlíteném azokat a szempontokat, amelyeket a fejlesztők szem előtt tartottak akkor, amikor eldöntötték, mi is fog bekerülni a Condition Zeroba. Egyrészt szeretnék volna fenntartani a fegyverek közötti viszonylagos egyensúlyt. Másrészt



ügyltek a „csúszik” valósághű lemodellezésére. Harmadrészt arra törekedtek, hogy olyan cuccokat pakoljanak bele a játékba, amelyet mindenki szeretne kipróbálni. Negyedrészlet olyan fegyvereket implementáltak, amelyek elmélyítik a program stratégiai aspektusát. Most már jöhet a feketeleves! Az M-79-es gránátvető (csak CT veheti meg) ideális eszköz szobák és szellőzők megtisztítására. A lövedék a detonáció bekövetkeztéig a fizika törvényeinek engedelmeskedve fog pattogni. Szakavatott kezekben hihetetlen pusztításra lesz képes.

Valljuk be, a jelenleg használatos HE gránátoknak nincsen sok köze a valós élethez. Hiába robban tőlünk akár csak két méterre, a HP drasztikus csökkenésén kívül más nem jelzi, mennyire pusztító fegyverrel is van dolgunk. Ennek a Condition Zero megjelenésével vége! Az új kézigránát (CT és T egyaránt megveheti) elől nincs menekvés. A hatósugarán belül tartózkodók a HP-csökkenésén kívül el fogják ejteni fegyvereiket és az sem lesz ritka, hogy a légnyomás

hatására több métert repülnek.

A kemper terrorok életét a Bouncing Betty (CT) névre hallgató taposóakna fogja megkeseríteni. Az okosan letett BB-k jelentősen be fogják határolni a rosszfiúk lehetőségeit.

A következő fegyver a kedvencem. A robbanószerrel töltött öv (T) azoknak a terroristáknak lesz ideális választás, akiknek fontosabb az ÜGY, mint rongyos életük. Ha belegondolok, mekkora királyság lesz, amikor egy óvatosan közeledő CT-csoportot darabokra cincál egy soraik közé berohanó öngyilkos merénylő. Zseniális ötlet!

A Jackhammer puskát (CT és T) a Max Payne-ből már jól ismerhetjük. A másodpercenként 12 lövés kilövésére alkalmas shotgunnal képesek leszünk villámgyorsan átrendezni az erőviszonyokat.

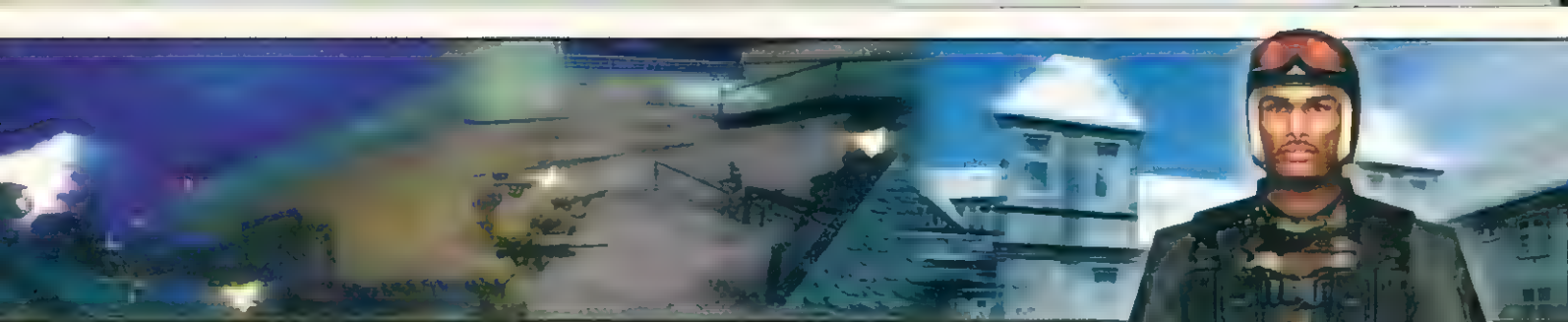
Az M-60-as (CT) géppuskát használna megtudhatjuk, hogy milyen lehetett Charlie Sheennek a Nagy Durranás második részében, amikor herezacskóig áll a töltényhüvelyben. Az M-60-as fürge, viszont használatát fülsüketítő zajjal jár.

Az utolsó bemutatásra váró fegyver igazi unikum: egy automata nyílpuska (T). A nyílvesztő, amelyet kilő, mérgezett. Akit eltalál, annak onnantól fogva folyamatosan csökken a HP-je, sőt, a hírek szerint egy bizonyos idő eltelté után az áldozatnál látászavarok is fel fognak lépni. Süti!

A térképekről és a fegyverekről már beszélünk, már csak a választható modellek vannak hátra. A Gearbox ígérete szerint legalább egy anti-terrorista (Szpecnaz kommandós) és egy terrorista (az USA-ban játszódtó térképek kedvéért) model-







lel fog bővülni a választék a Counter-Strike-hoz képest. Az orosz különleges egység tagjait érdekes kettősség jellemzi. Amellett, hogy elvileg a „jó” oldalon állnak, mégsem riadnak vissza semmitől. Ha a parancs maradéktalan teljesítése érdekében át kell lépniük a törvények által megszabott határokat, hát átlépik.

A Condition Zeróban az egységeknek több, a különböző terepviszonyokhoz jól passzoló egyenruhájuk lesz. Ezen kívül, ha jól vettem ki a sajtóközleményekből, lehetőségünk lesz megkülönböztető jelzésekkel is ellátni katonáinkat. Mindent egybevetve összesen 160 különböző kinézetű modell áll a rendelkezésünkre, ami valljuk be, elég korrekt mennyiség.

A multiplayer játékmóddal kapcsolatban még meglehetősen sok a tisztázatlan kérdés. Ami biztos: lesz. Talán a legfontosabb újítás a 1.3-as Counter-Strike patch-csel egy időben debütáló voice over IP chat. Ez a funkció tulajdonképpen

a már jól bevált Roger Wilco névre hallgató programot fogja (?) felváltani. Kipróbálni még nem volt alkalmam, de a hírek szerint elég lesz egy gombnyomás az aktiváláshoz, és máris mehet a vaker. Vannak elképzeléseim arról, hogy mi fog zajlani a magyar szervereken. ☺

A másik újdonság — ha jól tudom — az Alias Binder felleltetését fogja szükségtelemmé tenni. Miről is van szó? A Condition Zeróban képek leszünk összeállítani bizonyos felszerelés-konfigurációkat, és azokat hozzárendelhetjük majd egy-egy gombhoz, vagyis a vásárlás folyamata pillanatokra fog csökkenni. Ha nem is túl jelentős, de mindenképpen dicséretes és persze kényelmes újítás.

A Condition Zero megjelenése után már nem csak a fragek és a győzelmek száma lesz a mérvadó egy-egy játékos, vagy csapat megítélésében. Megjelennek ugyanis a kitüntetések. A program minden menet után pletcsnival fogja jutalmazni a legeredményesebb, és a legtöbb „fejest” kiosztó játékost.

Ezek az információk majd az „eredményjelző tábláról” lesznek leolvashatók, ahol ezentúl a játékosok neve mellett fel lesz tüntetve az általuk használt fegyver ikonja is.

Ugye veletek is előfordult már, hogy szeretettetek volna egy jót hentezni a helyi hálózatban, de a kevés résztvevő miatt a játékelmény elmaradt az interneten megszokottól? Persze a világhálóról le lehet tölteni botokat, de az ő intelligenciájuk hagy némi kívánnivalót maga után. A Condition Zeróban a tökéletes AI (remélhetőleg) adott lesz, így mindenféle külső segítség nélkül pár pillanat alatt létrehozhatunk majd olyan LAN-partikat, ahol mondjuk az összes CT bot, míg a terrorok csapatát a marketing-osztály alkotja.

Ezeket a többjátékos üzemmódot érintő újításokat közel sem érzem annyira „ütősnek”, mint például az új választható fegyvereket. Túlnyomó részük tulajdonképpen nem más, mint már eddig is létező programok implementálása. Ennek ellenére a Valve minden tétlen látszik, hogy a játékosok igényeinél és érdekeinél semmit nem tartanak fontosabbnak.

A Condition Zero megjelenésével a Counter-Strike jövője meglehetősen bizonytalanná fog válni. Egyelőre azt hiszem, még a Valve sem tudja, hogy a két program hogyan fog viszonyulni egymáshoz. Annyi biztos, hogy valamilyen formában kompatibilisek lesznek egymással, és az is kiderült már, hogy a Condition Zero nem ingyenesen letölthető add-on lesz, hanem a boltok polcaira kerülő teljes árú szoftver. A hírek szerint valamikor lesz Counter-Strike 2.0 is. Hogy a köztes időben hogyan fog reagálni a piac a két hasonló programra, rejtély. Az biz-



tosnak látszik, hogy a Condition Zero multiplayer újításainak egy része (voice over IP, spectator mód) be fog kerülni a Counter-Strike-ba és a hírek szerint az új térképek is játszhatók lesznek a „nagy öreggel”. Abban viszont már nem bízom, hogy ugyanez lesz a helyzet a friss modellekkel és a fegyverekkel is.

De azt hiszem, ezen majd ráérünk akkor izgulni, amikor a kezünkbe fogjuk a CZ dobozát, és először lépünk be egy olyan szerverre, ahol a 'Condition Zero' feliratot olvashatjuk. Nagyon bízom abban, hogy a Valve és a Gearbox munkáját semmi nem fogja hátráltatni, és sikerül olyan kiforrott programot (itt főleg az AI-ra gondolok) írniuk, amely méltó folytatása lesz a Half-Life single-, és a Counter-Strike multiplayer hagyományainak. Az előjelek mindenestre több mint biztatók.

Sajnos a program megjelenési időpontjáról nem tudtam pontos információkat szerezni. Reméljük minél hamarabb merevlemezünkön tudhatjuk a Condition Zerót. Annyi biztos, hogy én már most tövig rágom a körömöm az izgalomtól.

Bazska

web: [www.sierrastudios.com](http://www.sierrastudios.com)  
fejlesztő: Valve  
kiadó: Sierra  
megjelenés: 2002





## ETHERLORDS

Az oroszok már megint a spájzban vannak...

Ulla régi jó barátom. Segítőkész, kedves, elbűvölő hölgyemény, aki szereti éreztetni, hogy komolyan veszi üzleti partnerét — mindezt teszi annak ellenére, hogy a magyar piac bizony még kelet-európai mértékkel nézve is igencsak kicsiny. Talán ennek köszönhető, hogy mindig vegyes érzelmeiktől mentesen tudok hozzá fordulni, ha szükségem van valamire...

Kapcsolatunk akkor vált szorosabbá, amikor az Evil Islands kapcsán először kerestem meg őt úgy, hogy nem csupán infókat, válaszokat kértem, hanem elé tártam abbéli tervemet, hogy csinálhatnánk egy közös játékot: ő adja a hozzávalót, én a felületet a lapban.

A dolog végül is összejött: gyakorlatilag a fent említett játék sikerének köszönhető, hogy azóta is igyekszünk minél több nyereményjátékot olvasóink elé tárni.

Azóta az 576 Kbyte és a Fishtank Interactive között már barátinak nevezhető viszony alakult ki, és a német hölgy továbbra is komolyan vesz minket. Hála neki, és annak, hogy tisztában van vele, mennyire

kíváncsi is várom az Etherlords megjelenését, augusztus végén nagy nehezen kiharcolt nekem egy béta verziót tartalmazó CD-t. Én persze nagy lelkesedéssel vettem bele magam az anyag tesztelésébe...

## HÓNAPI JÁTÉKA

Már az Evil Islands kapcsán is könnyen rá lehetett jönni, hogy a Rages of Mages sorozattal debütáló Nival Interactive kezd kiadni magát. Pár hónappal ezelőtt a játék — egyáltalán nem érdemtelenül — elnyerte a Hónap Játéka kitüntető címét, és mindenki biztos lehetett benne, hogy hallani fogunk még az orosz fejlesztőcsapatról.

Hamarosan egyre több helyen olvashattuk, láthattuk az Etherlords nevet feltűnedezni. A Nivalra oly jellemző „cyber-fantasy” alakok egyre többször fordultak elő a különböző internetes magazinok hasábjain — de hogy pontosan miről is szól ez a game, arról talán csak az interjúkból lehetett képet alkotni.

Most végre megadatott a lehetőség, hogy magam is elmerüljek a játék

mélységeibe — és természetesen, hogy megosszam veletek a tapasztalataimat.

## A JÁTÉK

Körökre osztott stratégia-szerpjáték. Valahogy így határozhatjuk meg az Etherlords műfaját. De hogy mit is takar mindez? Vegyünk hát egy

felülnézeti térképet, ahol hőseink kalandoznak, épületeink virágoznak, gazdaságunk fejlődik. Különböző taktikai megfontoltságú lépéseink után szépen ki kell várnunk, amíg ellenfelünk is megteszi azokat. Eddig tiszta.

Amint azonban hőseink összetűzésbe kerülnek az ellen képviselőivel, átváltunk a battle screenre, ahol is körökre osztott harc következik, rengeteg varázslattal és idézéssel.

Valljuk be, mindez talán nem is annyira különleges, mint ahogy az a lelkes beharangozások alapján gondolhattuk volna. Azonban ne legyünk földhözragadtak, és vigyázó szemünket tartsuk még egy darabig az Éter Urain.

A játék ugyanis jócskán többet nyújt annál, mint azt elsőre gondoltánk.

A körökre osztott harcra például gond nélkül ráhúzhatjuk a játék-a-játékban jelzőt...

De ne szaladjunk ennyire előre! Inkább lássuk szépen sorban, mire is van szükség ahhoz, hogy elboldoguljunk az Etherlords világában.

## MELYEK IS AZOK A TÉNYEZŐK?

Melyek is azok a tényezők, amelyeket minden stratégiában megtalálhatóak, és alapvetően meghatározzák a játék mivoltát? Épületek, egységek, erőforrások.

Az Etherlordsban, hasonlóan más stratégiákhoz, különböző erőforrások birtoklásáról kell gondoskodnunk. Ezek a térképen megtalálhatóak, és belátásunk szerint elfoglalhatóak, de estenként a legyőzött ellenfelektől is begyűjthetők — így módon körönként gyarapodhat adott erőforrás általunk birtokolt mennyisége.

Pontosan hét erőforrás, amelyet ezen kulcsfontosságú helyek elfoglalásával és uralásával gyarapíthatunk — minden egyes nap elteltével automatikusan növekszik az általunk birtokolt készletek mennyisége. Ezekből aztán varázslatokat, rúnákat vásárolhatunk. Persze, hogy a helyzet mégse legyen ilyen egyszerű, shoppingolásunkat erősen befolyásolja azon tényező, miszerint minden egyes

varázslat megvásárlásához legalább négy erőforrásból birtokolnunk kell az adott mennyiséget. Az igazán nyerő erőforrás kombinációkból olyan varázslatokra tehetünk szert, amelyek tökéletesen választott népünk arculatához igazodnak — így értelemszerűen halálos fegyverré válhatnak kezünkben.

A maradék három erőforrás némileg eltér az eddigi taglaltaktól, és jóval nehezebb is hozzájuk jutni. Azonban ezeket ugyanolyan fontos gyűjteni, hiszen a későbbi küldetések végrehajtásához gyakran elengedhetetlen egy-egy olyan varázslat, amely csak ezen erőforrások birtoklásával szerezhető meg.

Legutolsó erőforrásunk maga az Éter, amely kastélyaink és hőseink fenntartásához lesz elengedhetetlen. Ez a forrás nem halmozható — mennyisége

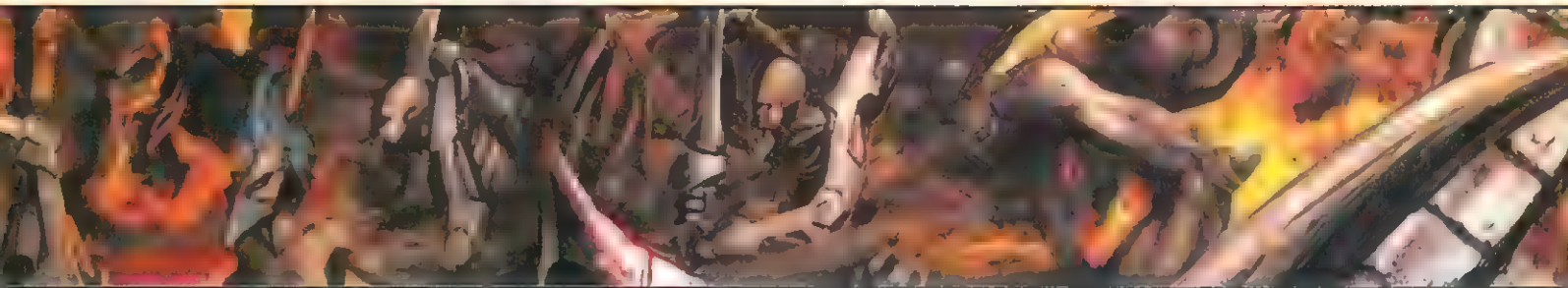


csak annak a függvénye, hogy mennyi lelőhelyet tartunk uralmunk alatt. Ez határozta meg, hogy mi az a fix éterérték, amit napról napra megkapunk — ez az érték azonban nem változik a napok elteltével, nem gyűlik össze, mint egyéb erőforrásaink, hanem állandóan azon a ponton marad, amit az általunk birtokolt lelőhelyek száma meghatároz, ha elhasználjuk, ha nem.

Kissé meglepődtem, amikor először kerültem összetűzésbe az Etherlords univerzumában egy ellenséges hőssel. X-Comon edződött játékos





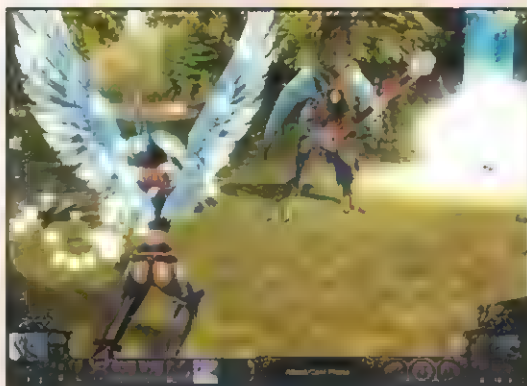


lévén lelkesen keresgéltem valamiféle támadó billentyű vagy parancs után, de nem találtam ilyet. Ehelyett rábukkantam egy rakás varázslatra, bűbájr, idézésre, és effélékre. Persze azért van olyan hős is, aki képes valamiféle támadó varázslatra, de ha abból az inkább jellemző megállapításból indulunk ki, hogy karaktereink a való világ harcaiban igencsak tapasztalatlanok, és jószerivel csak mágikus igéket ismerik, mindjárt igen izgalmassá és látványossá válhatnak csatározásaink. És — igen — akár fusztrálónak is.

Induljunk ki tehát a fent vázolt helyzetből. Azaz megkezdődik a csata: a két rettentő mágus felso- rakozik egymással szemben. Természetesen életerejük és mágiában való jártasságukat jelképező szintjük adott. A harcot ezek függvényéből adódó elhasználható Éterrel kezdjük. Mivel ez első körben többnyire nem túl sok — leg- alábbis nem fel- turbózott karakter ese- tén — így szépen elkezd- dünk az általunk elérhető idézésekből, varázslatokból gazdálkodni. Mond- juk megidézünk valamiféle gyengécske lényt (maximum tízet idézhetünk),

**ETHERLORDS**

aki ezentúl a harc vezéretéig, de leg- alábbis halálig oldalunkon fog küz- deni. Amennyiben ellenfelünk nem gondoskodik kis harcosunk idő előtti likvidálásáról, varázserőnk függvé- nyében akár rá is bocsáthatunk egy védelmét és támadóerejét felturbózó varázslatot. Ez esetben mindjárt jobb eséllyel pályázunk arra, hogy ellenfe- lünk által megidézett lényeket leápol- juk. Főleg, hogy a karakterek jó része valóban nem képes az ellenre köz- vetlenül ható mágiát idézni — így harcosaink hivatottak arra, hogy árt- sanak nekik, illetve, hogy a ránk irá- nyuló támadásokat irányításunk alatt



visszaverjük. Szerencsére — főleg magasabb szinten — rengeteg féle-fajta lényt megidézhetünk, melyek között vannak kifejezetten védekező és támadó karakterek is, de akad olyan is, amely például leveszi vállunkról harcosaink felturbózásának fátadalmait, ugyanis jelenlétükkel automatikusan növelik azok teljesítőképességét. Az Al dicsé- retére legyen mondván, hogy a gépi ellenfelek előszeretettel végez- nek minél hamarabb a társaikra ilyen hatással bíró lényekkel — amit persze akár saját hasznunkra is for- díthatunk, amennyiben magunkénak valljuk a paraszt feláldozásának elvét a nagyobb cél elérésének érdekében. Jóllehet, sok hős karakter nem ren- delkezik az ellenfél személyére ható közvetlen varázslattal, sokszor ren- delkezésükre áll az ellenfél terem- ményekre globálisan ható mágia. Egy-egy ork tűzfal például gyakorlati- lag teljesen leredukálja az ellen leg- alsóbb szintű lényeit, így biztosítva lépéselőnyt számunkra.

Különböző nagy erővel bíró monsztrákat is megidézhetünk harc közben, ám ezen alternatívával nem árt kesztyűs kézzel bánni: az ilyen különleges lények ugyanis nem tar- toznak standard varázskészletünkbe, így megidézésük után a harc végez- tével örökre elvesznek — nem árt tehát kétszer is meggondolni, szo- rult-e annyira helyzetünk, hogy beve- tésükhöz folyamodjunk.

Lássuk tehát néhány szóban, hogy a napjainkban oly fontossá vált látvány és megjelenítés milyen értékeket tud felmutatni az Etherlords esetében.

Nos, a stratégiai képernyő némiképp idejét múlt, ez egy percig sem vitás. A stratégiák azonban sosem arról vol- tak híresek, hogy túlzott követelmé- nyeket támasztottak volna kedvenc műfajukkal szemben, lássuk be hát mi

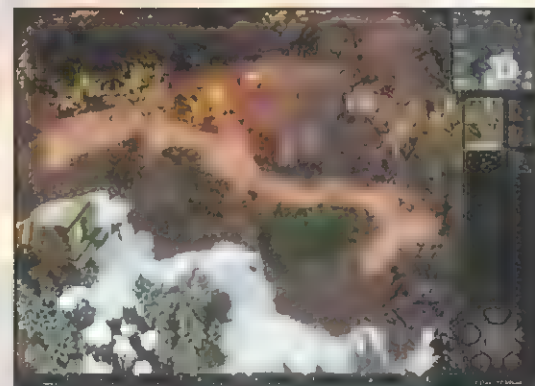
is, hogy a gazda- ság irányításához, és a hősök koor- dínálásához ez a felülnézeti megje- lenítésen tökélete- sen megfelel.

Ami azonban valóban hozzá a Nivaltól elvárt lát- ványbéli színvo- natat, az maga a harc.

Jóllehet, pont a napokban kaptam ígéretet rá, hogy a következő gene- rációs béta verzió már sokkal szebb lesz, én úgy gondolom, hogy a textú- rák felbontásának kivételével a progi ezen része tökéletesen rendben van: a figurák határozottan karakteresek, egyediek, és hozzák a stílt, amit már az Evil Islands kapcsán is oly sokat emlegettünk — az orosz srácok ugyanis nem félnek egy-egy fantasy körökben jól ismert lényt saját egyéni elképzeléseik alapján ábrázolni, ami számomra külön élvezetet jelent. Már az El esetében is nagyon bejöttek ezek az újhullámos szörnyek, de most rátettek még egy lapáttal, ugyanis néhány lény teljesen cyber külsőt kapott, ami gyakran érdekes kontrasz- tot hoz létre... ami — legalábbis szá- momra — mindenképp sokat dob a játék hangulatán.

A kamerakezelés is igen jól sikerült- nek tűnik: harc közben zoomolhatunk, forgathatunk, de akár automatára is kapcsolhatjuk az egészet — ilyenkor a kamera tisztas távolságból igyekszik követni az eseményeket, míg az egy bizonyos személyre irányuló varázs- latokat mindig premier plámban közve- títi — igencsak meglepődtem, hogy milyen jól használható...

be kell fejeznem ezt az előzetest, hiszen oly kevés a hely, pedig még



rengeteget lehetne írni, elárulni olyan részleteket, amelyek igazán csak játék közben jönnek le a lelkes júzer szá- mára. Hála a progi közeli megjele- nésének, hamarosan már egy teljes ismertető keretében vesézhethetjük ki azt, ami ide nem fért be. Talán jobb is ez így, hiszen a Nivalos srácokat ismerve nem lepődnek meg, ha még ez alatt a majd két hónap alatt is előrukkolnának valami meglepetéssel.

Egy azonban biztos: az Etherlords már jelenlegi állapotában is szikla- szilárdan megállná helyét a játékpia- con — egy oly mostohán elhanyagolt műfaj kései gyermeke ez, amely méltatlanul süllyedt az emlékezés mélységes mocsarának bugyraiba. De ha csak arra gondolunk, hány meggyőzőnek ígérkező program tűnt fel mostanában (Freedom Force, Dreamland Chronicles, Paradise Cracked), nagyon is úgy tűnik, hogy a műfaj újra feltámad hamvaiból.

Az Etherlords pedig a lehető legjobb bizonyíték lesz erre.

VargaB.

web. [www.etherlords.com](http://www.etherlords.com)  
fejlesztő: Nival Interactive  
kiadó: Fishtank Interactive  
megjelenés: 2001. november

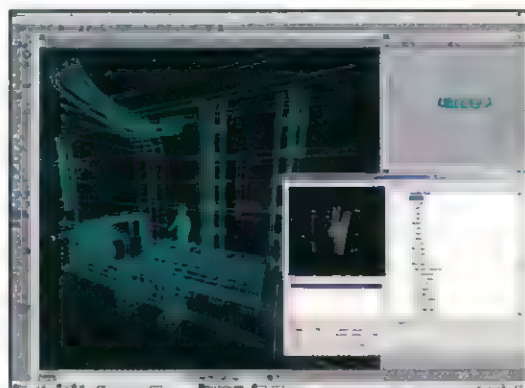


# DEUS EX 2

## Isteni színjáték SE

Az alig több mint egy éve keltezett Deus Ex képében mind a szakma, mind a játékos társadalom egyöntetű véleménye szerint a 2000-es év egyik legelőremutatóbb FPS szemelvényét köszönhetjük. A benne életre hívott sötét, klasszicista cyberpunk jövőkép, s az RPG hagyományokat idéző karakterfejlesztés az akkori csúcstechnológia jegyében fogant grafikus kidolgozással — a darabot az Unreal engine fűtötte, sőt fűti máig is — párosulva örvendeztette az új ízekre fogékony kritika, s a játékosok körét. Mint az ismeretes, a sikersztorik tetemes része a legtöbb esetben folytatást nyer — egy Deus Ex kaliberű FPS darabra pedig kiemelten igaz lehet ez. S noha a soron következő — spoiler: második — epizód munkálatai már gőzerővel folynak, a fejlesztés sejtethetően még meglehetősen korai fázisban leledzik. Ám lévén, a project főbb irányvonalai már tisztázottak, feltérképezzük mindazt, amit a Deus Ex 2-ről ezen idő szerint tudni lehet, kvázi illik.

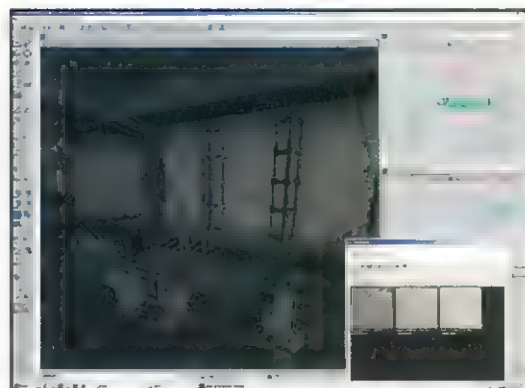
üdvözlendő módon tucatnyi relatív személyiséggel megáldott karakter is mozgolódott a programban, akikkel lehetőség nyílt szocializálni is, nyomokban egészen elegáns formában. Jó példa, mikor kezdeti munkáltató intézményünk, a Unatco főhadiszállásának feltérképezését végezzük. Mikor az ember beéri a retyó-szekciót, óhatatlanul is felvetődik: érdemes-e bevizsgálni a női toalettet is? Simán... és akkor jön a meglepetés, mikor az eligazítást követően Herr Direktor azzal búcsúzik tőlünk: „— És Denton! Kérem, a jövőben használja a férfi toalettet — a viselkedése zavart kelt az itt dolgozók körében. Viszlát!” Szóval, már az első Deus Exben is mutatkozott valami abból az intelligens karakter és világmodellből,



az új generációs Unreal motor, a Warfare süvölt majd. A játék lelkét ellenben továbbra is a még az Epic által megalkotott, s természetesen alapos továbbfejlesztés, finomhangolás tárgyává vált rutinok s kódhegyek tartják folytonos mozgásban. Mint az elvárható, a

hogy nőből van. És aki nőből van, és cyberpunk is, aligha nevezhető érdektelennek. A sztori eszméiségeért s nivójáért gyakorlatilag egy emberként felel mind a designergárda, s mind az a Sheldon Pacotti, akinek nevéhez az első epizód dialógusai, s gyakorlatilag a komplett forgatókönyv megírása is fűződik. Ő, jelzem: továbbra is ezen területen kamatoztatja az eddigi munka során szerzett tapasztalatait. Az új grafikus motor lehetőségeinek, s az eredeti alkotócsapat gyakorlatosságának hála, esély mutatkozik, hogy a Deus Ex 2 elődjéhez méltó

mely ugyan kétségtelenül determinált lábakon állott, ám éppen annak továbbfejlesztése ígérkezik a folytatás legkiemelkedőbb újításának. Az AI finomhangolása révén az alkotók kísérletet tesznek a valóban hihetően megélhető interakciók modellezésére, mely a tervek szerint az NPC-kkel való szocializációs helyzetgyakorlatok kimeneteléből egyenesen következő játékmélet alapjául is szolgál majd. S noha az első epizódban ábrázolt modell is hasonló kísérleteket tett, a karakterek viselkedése, bizonyos szituációk — részükről történő — leeregalása több esetben is meglehetősen gépiesnek, matexagúnak hatott. A fejlesztett AI megalkotásával azonban sansz mutatkozik rá, hogy ezen abszolút ígéretes modell a második epizódban már kiforrott formában s arculattal érzékelj köreinkbe.



második epizód során is kiemelt jelentőségnek örvend a történeti vonalvezetés, illetve annak lehetőség szerinti minél színvonalasabb mivolta. Ami már biztos: a játék az első epizód egyenes folytatásaként fogható majd fel, ám hogy az eredeti darab három befejezése közül melyiket is tekintik az alkotók mérvadónak, ez idő szerint nem ismeretes. Biztosnak látszik ugyanakkor egy másik játékos karakter szerepeltetése is, akiről annyit tudni,

elragadtatást teremt a piacon. Egyedüli fájdalom, helyesebben: egy nem-annyira-barátságos, ám belátható körülmény, hogy egy ilyen fajsúlyú darab megalkotásához rengeteg energia s idő szükségeltetik. Az alkotók így legkorábban 2002 végére saccolják a munkálatok befejezését, s a kész játék piacra dobását. Várjuk őt olyan melegséggel, melyet megérdemlünk...

by GyZ

web: [www.ionstorm.com](http://www.ionstorm.com)  
fejlesztő: Ion Storm  
kiadó: Eidos  
megjelenés: 2002. Q4

A játék grafikus megvalósításáért továbbra is az Unreal technológia felel, ám a project volumenéhez méltóan, a Deus Ex alatt már



Az eredeti darab játékméletét illető legüdvözlendőbb megoldás a világ lehetőségeinek relatív korlátlanlansága volt. Adott szituációban többféleképpen is kísérletet tehetünk elgondolásaink megvalósítására. Így az árnyékok takarásában araszolgatva éppen úgy eljuthattunk egyik pontból — noshát — a másikba, mintha a ramboid megközelítést részesítvén előnyben, kísérletet tettünk volna a két pont közötti ellenséges érzületű humanoidok likvidálására. Sőt,





## Ork on-line

Az utóbbi hetek során felröppent pletykák, valamint megcáfolhatatlannak vélt értesülések szerint is multiplayerre optimalizált RPG készítésére adta fejét a Blizzard. S hogy a neten olvasható értesülések hátterében mi is áll pontosan, arra az idei ECTS — jelentése: European Computer Trade Show — megrendezése során fény is derült. Mint arról a Blizzardot képviselő William Roper beszámolt, a cég nem kevesebb, mint egy éve dolgozik már a World of Warcraft nevű projecten, mely — igazolván a kőszapletykák által súlykolt képzetet — valóban a MMORPG birodalomba kalauzolja a játékosokat, s mint az a készülő mű címéből sejthető: teszi ezt a Warcraft világának, Azerothnak szerepeltetésével. A Blizzard jónak látta az idei ECTS-en ejteni meg a készülő játék hivatalos bemutatóját, s noha a program majdani keltezési dátumát — jó Blizzard szokáshoz híven — csupán a „majdhakész” definíció jegyében voltak hajlandók deklarálni a cég emberei, az egy teljes éve tartó munkálatok révén a World of Warcraft bemutatott verziója már rendelkezni látszik mindazon jegyekkel, melyek egyszersmind sejtetik annak majdani arculatát, illetve alapot szolgáltatnak az áttekintéshez.

### Fullkörnyezet

Ha visszatekintünk a Blizzard munkásságára, sajátos módon azt kell megállapítanunk, hogy a rendszerint kasszasikereket ontó cég minden egyes darabja nélkülözi a teljes 3D-re támaszkodó megjelenítést, hiába is határozza az meg az utóbbi évek szórakoztató informatikáját. Sem a Warcraft, sem a Diablo sorozatok, s a cég harmadik alapvetése, a Starcraft sem érezte szükségét a poligonbirodalmak mielőbbi bevételeének. Ezen megállapítás azonban hamarosan érvényét veszti: az oly régóta áhított Warcraft III már 3D-s világmodellt és karaktereket alkalmazva ígéri, hogy — remélhetőleg mihamarabb — magunkhoz vehetjük a cég új

generációs RTS-ét. A Blizzard tehát elszánta magát a harmadik dimenzió meghódítására, sőt, a még szintén készülő Warcraft III mellett belekezdtek több mint ígéretesnek tűnő MMORPG-jük készítésébe is. Az alkotók az eredeti Warcraftből megismert, rajzfilmszerű képi megvalósítás jegyében fogant Azeroth-világmodell lehető legpontosabb implementálására törekedve igyekeznek kihasználni a 3D adta lehetőségeket, az itt mellékelt sreenshotok láttán pedig nagyon úgy tűnik, hogy a Blizzardos emberek az új modell használatának tükrében is hozzák a tőlük szokott munkaszínvonalat.

Azeroth földjén ugyebár léteznek orkok, és emberek. Ám, magukat jól

játszható karakterosztályt is ork és ember után. A darab szabályrendszerének lelkét a lépcsőzetes módon elsajátítható s fejleszthető képzettségek, s persze az XP gyűjtögetésből, s teljesített questekből adódó egyre magasabb szintek jelentik. A harcrendszer Mark Kern producer állítása szerint sajátos átmenet, ha úgy tetszik: a lehető legraktikusabb alapon nyugvó komp-



dinamizmusára. Idézet Mr. Kerntől: „Egyik legalapvetőbb célkitűzésünk, hogy a játékvilágban jelenlévő karaktereket folytonos mozgásban tartsuk. Nincs lehangelőbb a felhasználó számára, mint egy könyvet olvasva várakozni tíz-húsz percet, míg karaktere adott esetben felgyógyul, avagy megszűnik az őt súlytó átok — ezért olyan világmodell megalkotásán fáradozunk, mely egyetlen pillanatra sem kárhoztatja a karaktert téltelenségre, mely minden esetben lehetőséget biztosít a kialakult szituációk hatékony kezelésére, legyenek azok bármely természetűek is.”

Valamely sreenshoton ott figyel a játék határozottan kényelmesnek tűnő kezelőfelülete is, mely ugyan még most is folytonos finomhangolás tárgyát képezi, ám funkcionalitása, s a benne rejlő lehetőségek átgondolt felépítése végett esély mutatkozik, hogy az alkotók ezen fronton sem fognak bukást produkálni. Létezik egy ablak, mely specifikusan a karakterek egymás közötti kommunikációját teszi lehetővé — social, sőt szó van arról, hogy a darab izomból támogatja majd a mikrofon alapú kommunikációt is.

Azeroth földje már most monumentális méretű, s hogy majdani kiforrott arculata minőségi MMORPG élményanyagot ígér, a Blizzardra jellemző precizitás, s a műfajt illető nagyfokú tapasztalatuk is biztosítani látszik. A játék bétatesztje hamarosan megindul, így aki közvetlenül is megosztaná észrevételeit, esetleges ötleteit az alkotókkal, azonmód szaladjon a Blizzard honlapjára a részletek végett!

by GyZ

web: [www.blizzard.com](http://www.blizzard.com)  
fejlesztő: Blizzard  
kiadó: Sierra  
megjelenés: majd ha kész...



értésültnék valló források szerint a harmadik epizódban új faj debütál majd a Warcraft univerzumban: a Tauren. A Taurennek evolúciós szempontok szerint valahol a bika és az ember között ingáznak, s míg a Warcraft III-ból közelebből is megismerjük majd őket, személyükben köszönhetjük a harmadik

romiszsum lesz a Diablo II, s egyéb, más

MMORPG-kben ábrázolt fightmodellek között. S lévén a World of Warcraft vérbeli keresztesződésnek ígérkezik az RPG és akció játékok legüdvözlendőbb sajátosságai között, kiemelt hangsúly fektetettik a darab







INTERVIEW  
2001. SEPTEMBER

# MAX PAYNE

DO NOT CROSS NYPD A MAN WITH NOTHING TO LOSE DO NOT CROSS NYPD A MAN WITH



# MAX PAYNE

Ismerető

...csak EGY arathat...

**H**alottak voltak mind. Az utolsó lövés magyarázat volt mindarra, ami ehhez a ponthoz vezetett. Lassan elengedtem a ravaszt — és vége volt.

Jó lesz már első hallásra is levonni a lehető legtöbb tanulságot a fenti kétsorosból, hiszen új évezredünk oly régóta áhitott mítosz-várományosának, Mr. Max Payne-nek első, publikus keretek között is kinyilatkoztatott szavai ezek. Péntek tizenharmadikán — mily derűs nap is volt az — lezárták a MaxFX névre keresztelt grafikus motor egyes verziószámának munkálatait, így Max Payne ezekben a percekben már fagyos, éjszakai utcákat és sikátorokat róva üldözi az életét egyetlen, borzasztó fájdalommal teli érdekekkel, valamint önnön tettei jogosságának igazolását.

Mr. Payne valamikori eljövételét már '97-ben is remélni, míg erkölcsös szöveg esetén: rettegni lehetett. A bemutatott előzetes videók mindeddig csupán a filmvilágban alkalmazott kameratrickok, s szájekereítésre sarkalló tűzharc jelenetek felvonultatásával sokkolták a mind az újdonságokra, mind a vérbő akcióra fogékony elemek sorait. Világos volt, hogy Max Payne történetét már csak ezen újszerű megoldások végett is hisztérikus várakozások előzik majd meg — így is történt. S most, hogy — csak suttogni merem — Mr. Payne megérkezett, ideje megtudnunk mily meglontolásból is dönt úgy, hogy kíméletlenül kilyuggat minden New Yorkban rezidens csirkefogót, aki a fagyos tél legkomorabb éjszakáin is az ő, s bosszúja közötti ösvényre merészel lépni.

## Rémképregény

Hogy a főhősünk nevével fémjelzett produktum már az első percekben

kiemelkedik a 3<sup>rd</sup> Person stíl képviselői közül, a játék történeti nyomvonalának prezentálásakor is világossá válik. Igen komoly az ötlet: a Max Payne bekattanásához vezető, majd későbbi cselekedetei hatására bekövetkező eseményeket egy a játék végére több mint 80 oldalas képregény mutatja be, mely meglehetősen súlyos, elborult képi világával tökéletesen alapozza meg az egész játékra oly jellemző, hamisítatlan Max Payne érzetet. Csak szép sorjában: a Payne képregény által megidézett atmoszféra minőségéről ugyanis nem csupán az aktuálisan elérhető oldalak lapozgathatósága — ez aztán a szép szó — kezeskedik: a play gombra kattintva lejátszhatjuk az egyes kockákhoz tartozó dialógusokat előszóban is, mely mód mellé természetesen éppúgy dukálnak a sztereó hangeffektek, mint a maxipara zenei támogatottság — az összehatas kifejezetten erőteljes. S micsoda öröm: a képregény narrátorának, valamint sejtetően önmagának szerepében is Max Payne jasszít be. Nem túlzás ez — a főhőst megszemélyesítő figurához, illetve a képregényben, avagy akár a játékvilágban ábrázolt karakterek mellé is nívós, kristálytisza szinkronhangok dukálnak. Így nem csupán a sztori, ám Max Payne fanyar személyiségének bemutatása terén is jeleskedik a — szaktekintélyek szerint — Noir Comicok (lett legyen úgy...) képi világát idéző Payne rémképregény. Nagyszerű ötlet, remek kivitelezés — ám vajon rendben van-e minden, ami mögötte áll? S lévén, hogy mögötte a sztori áll, fel is térképezzük a cselekményszál eszmei tartalmának értékeit. A történet első, s második számú előnye: egyrészt hozza a jobbara tengerentúli keltezésű akció-thrillerekben ábrázolt tartalmiságot, fordulatokat is — ugyanakkor a sztori

előrehaladtával, bizonyos pontokon kellően szövevényessé válik az egész ügylet ahhoz, hogy készletést érezhessünk a játék többszöri végigjártására. S mivel a történet sejtetően szervesen kapcsolódik az érdemi játékhoz, sőt annak révén folyamatos ada-

.....New York város. Bronx: a Valkyrt forgalmazó bűnszövetkezetek szakadatlan összecsapásán folytató továbbra is teljes a krízis. Max Payne rendőrtiszt, aki után a rendfenntartó szervek nagy erővel nyomoznak a ma holtan talált DEA ügynök kapcsán. Információink szerint ezekben a percekben is egyszemélyes háborút visel korábbi, feltételezett bűntársai ellenében. Eddigi áldozatai között szerepel a maffia köréből ismert Joey és Virgilio Flinto, valamint a büntetés-végrehajtás elől szökésben lévő, a Chicago negyedben elkövetett gyilkosságok okán körözött Rico Muerte is. Az NYPD képviselőiben Jim Bravura hivatalosan is megerősítette a Max Payne elleni országos elfogatóparancsot, valamint leszögezte: minden lépést keszek megtenni annak érdekében, hogy a rendőrtiszt a törvény színe előtt feleljen tetteiért. Az NYPD ezirányú intézkedése megvártnak magukra

- NCC TV Híradó, Kyra Silver."



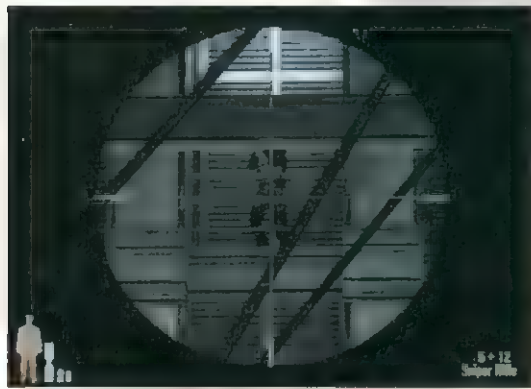
▲ Ha Max Payne lő - fogy a muníció.

lékokkal egészül ki, a komplett cselekményszál ismertetése helyett álljon emitt a Max Payne ámokfutásához vezető főbb körülmények ismertetése.

## Amerikai Álom

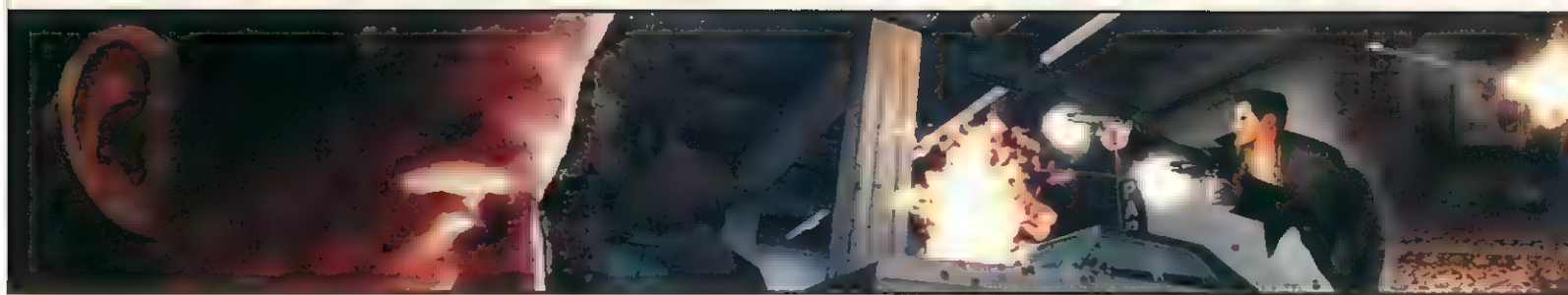
Mr. Payne nem volt mindig oly ingerült alkat, mint mostanában. Életének, Michelle nevű felesége révén szerves része volt a szerelem, sőt a játék kezdetét megelőző harmadik év telén főhősünk megismeri az apasággal járó örömeket is. No és a felelősség? Bizony, az is jár egy gyermek mellé — ám ennek gyakorlati meg tapasztalására Max Payne-nek ekkor nincs lehetősége. Vannak ugyanis ezek a kemény drogok: némi utánaolvasást követően is kiderülhet hogy meglehetősen alattomos szerek ezek, melyek jobbara ugyan igen magasztos gondolatokat s képzeteket idéznek elő a használó elméjében. Ám az ennek fejében fizetendő ár ismeretében — hazavágtott szervezet,

atomjaira hullott, torz személyiség, meg-amit-akartok — könnyen belátható, hogy célszerűbb lehet tartózkodni az efféle cuccoktól, s más eszközökkel kutatni a transzcendens kééptelen magaslatait — Tipp Szekció: lehetőség szerint szín józanul. Mindez szép, ám egy dolog a tudás, másik a kivitelezés. Fenti gondolataink koherencia-terhes mivoltuk ellenére sem igen hathatják meg azt a tucatnyi junkiet, akik egy mindaddig ismeretlen, Valkyr nevű drogon pörögve törnek be Max Payne házába, hogy aztán végezenek a főhős szerelmével s mindössze pár napot látott gyermekével. S noha az eseménysor önmagában is meglehetősen kiakasztó, erre még rátesz egy lapáttal a határozottan erőteljes rendezés — egyébiránt az a furcsa helyzet áll fent, hogy a sokkoló nyitó képsorok hatására oly szívesen engedi a jüzer szabadjárá az „állatot”, hogy kifejezetten üdítő az összes junkie drogtól rontott agyvelejét a tapétára kenni.



▲ Asszem - ez kicsit fájni fog...





A Remedy álmegalkotott: Max Payne nevű keresztes grafikus motor felelős a játék megjelenítéséért, matematikai struktúrájáért is. A kifejezetten ezen projecthez készült engine legüdözlendőbb lehetőségei között csokornyűszerű technikai kivitelezés jegyében fogant megalkotás debütál — avén az Exit Optimization, portál alapokon nyugvó világmodell. Ennek használata révén megoldható, hogy a processzor csupán az aktuálisan megjelenített tér geometriáját tárolja el a pillanatnyi számításokhoz. Az eljárás révén jelentős erőforrásokat kímél meg a programot futtató vas, mely tartalmak az azonban nem sokáig maradnak kihasználatlanok — a Max Payne-ben ábrázolt részecskeszközök — füst, por, robbanások — s egyéb különleges effektusok megjelenítéséért is egy, az engine-ben leledző ügyes kis szubrutin a felelős, melynek sejtethetően szintén skálázható az energia.

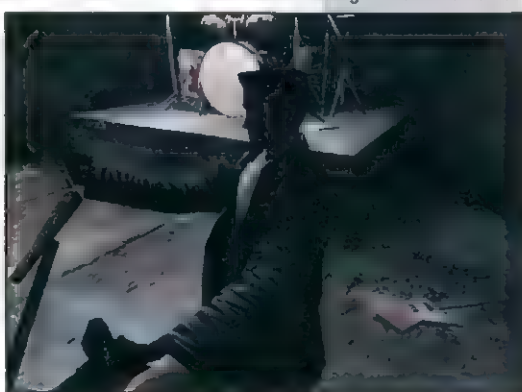
Érdekes módon három hosszú évbe telik, míg fordulat áll be az új drog eredetét kutató, ám rendre zsákutcákba vezető nyomozásokban — ja, mert ha még nem mondtam volna, úgy idősebb lehet megjegyezni: Max Payne alapköszítés szerint a New York-i rendőrség kötelékeit erősíti. A játék kezdetekor főhősünk már, mint beépült alvilági elem kutatója a Valkyr legnagyobb volumenű terjesztőit, remélvén, hogy azok közelebb juttatják őt a drog értelmi szerzőihez is. B. B. nevű kollégája s bizalmasa egy nap telefonon keresi fel Max Paynt, s közli: rendkívül fontos fejlemények adódtak a Valkyr ügyel kapcsolatban. Alex, főhősünk második számú bizalmasa ezekben a pillanatokban már a Roscoe Street-i metróállomáson vár Mr. Payne-re, hogy „ápdéltelhesse” a megszerzett információkkal. Ezen ponton, a metróról való leszállásunkat követően veszi kezdetét az érdemi játék. Őrültök? Imígyen szóla, alakulá — bocs

— a Max Payne sztori első fejezeteinek összegzett tartalma, ám mint azt már jeleztük: a történet kellően összetett s kidolgozott ahhoz, hogy poengyiloknak minősülne a folytatás ismeretése. Ehelyett immár a Max Payne — mint informatikai jelenség — által kínált játékelmény, esztétikum tanulmányozásának szenteljük a teret.

## Kill... és Kill

A térképeken fellelhető elemek leírásán, illetve a kijárat felkutatásán kívüli más feladat gyakorlatilag nem vár ránk. Max Payne ámokfutásainak azonban kellő tartalmat szolgáltat a kidolgozott cselekményszál éppen úgy, mint a változatos helyszíneket

felvonultató pályarepertoár. A már említett metróaluljárótól a Half-Life képi világát idéző kutatólaboratóriumig is eljutunk majd vérgőzös utunk során, sőt az első fejezet vége felé még csipetnyi okkult behatással is számolnunk kell. Utóbbi hozadékot érdekes módon többen is méltatlankodva fogadták, mondván: az alkotók minden bizonnyal kifogytak a fantáziából, s végső elkeseredésükben alkották meg az első epizód végjátékát — ha azonban tudatában vagyunk a stuffot fejlesztő cég Finn mivoltának, úgy már érthetővé válik a Skandináv mitológiai elemeket felvo-



▲ I did it - MYYYYY WAAAAAY!

nullató, egyes számú Végső Leszámlás. Így érzésem szerint csak a sznobéria jegyében lehet elmarasztalni az alkotókat azért, mert merszük volt — egyébiránt kifejezetten érdekes — nemzeti örökségükkel fűszerezni a stuff első epizódját. Felfigyelhetünk rá, hogy az itt ábrázolt New York komplett lakossága gengszterekből s junkiekból áll, sehol egy véletlenszerűen leszedhető civil elem. Ezt az alkotók a játék egész

alatt folyamatosan lomboló itéletidő szerepeltetésével igyekeztek kimagyarázni, sőt a képregény során Max Payne is jelzi, mekkora jó ez a hóvihar, mely otthon maradásra készteti az emberek jelentős részét — szám szerint 100%-ukat — kevesebb ártatlan ember kerülhet a tűzvonalba. Naja — szám szerint 0 darab.

Max Payne irányítása meglehetősen egyszerű: a kurzorgombok, avagy izlés szerint „wasd” használatával deklarálhatjuk lépéseink irányát, míg az egér moz-



▲ Az asztalért bocs

gatásával fejük forgatása, és a kívánt nyomvonal meghatározása is kivitelezhető. Space és shift ugrik, „r” úratölt, bal egérgomb lő. Ha rendelkezünk mouse wheel-el, úgy annak többszöri megnyomása révén ciklikusan végigmazsolázhajuk fegyverrepertoárunkat — akkor Mr. Payne bal egérgomb hatására kezébe veszi az aktuálisan kijelölt eszközt.

A játék felépítéséhez, történetiségéhez szervesen hozzátartoznak az interaktív elemek, melyek közelsége esetén egy villogó felkiáltójel dominálja Max Payne feje búbját. Ha kellően közel kerülünk a tárgyhöz, úgy főhősünk automatikusan részegzi tekintetét — á lá Manuel Calavera — jelezvén az eszköz interaktív mivoltát. Ez lehet egy levél,

kulcs, avagy az éppen aktuális TV közvetítés, egyebek: minden esetben az entert használva aktiválhatjuk azokat, sejtethetően profiljuk szerint. Így, kulcs esetében Max Payne magához veszi a tárgyat, míg levelek, TV közvetítések tartalmáról rendszerint a képregény újabb oldalai révén kapunk képet. Entert használva aktiválhatóak a bezárt ajtók kinyitását, liftek aktiválását lehetővé tevő gombok is, az újabb fegyverek, muníció felvétele pedig automatikusan történik.

## Stukker Kultúra

Nézzük a Mr. Payne által használatba vehető fegyverek komplett sorát. Baseballütő: a helyi fa testápoló segítségével két-három, avagy némi gyakorlást követően egyetlen csapás révén is harc-képtelenné tehetőek opponenseink. Előnye: sohasem fogy ki belőle a muníció. Hátránya: hosszú távon viszonylag kevés sanszuk lehet egy baseball ütő innesső végén fegyverek garmadájjával szemben. Lead Pipe: a fémcső mind profilját, mind használhatóságát tekintve hasonló a baseball ütőhöz. Előnye: ez már fémből van. Hátránya: van neki. Desert Eagle: viszonylag gyors, jelentős tüzerőt képviselő lőfegyver. Előnye: mondom, lőfegyver. Hátránya: nem létezik Desert Eagle akimbo mód. Beretta: egy igazi klasszikus. Előnye: két megszerzett darab esetén választható akimbo mód. Hátránya: tüzerje alul marad a Desert Eagle-el szemben. Jackhammer: igazán kedves darab, melynek Előnye: jó nagyot üt. Hátránya: ezt a gengszterek is jól tudják — olyanynira, hogy csak tőlük szerezhető be ez a típus. Pump Action Shotgun: a Doom óta alapvetésszámba menő, jó öreg „csik-csik” típusú darab itt is befigyel. Előnye: hét betárazható sörét. Hátránya: hosszadalmas újratöltés. Sawed-Off Shotgun: a csak e típusra jellemző

„— Kanyl?! Itt Angelo Punchinello.  
— Angie baba! Mondd csak, mennyire került neked ez a gyermek itt?  
Többe, mint a neve sejteti, hm?  
— Max Payne?!  
— Rögtön elsőre — talál, sültieszt.  
— Halott ember vagy, Payne! Halott ember!  
— Igen: ezt mondja nekem mindenki egy ideje. Mondd csak — biztos, hogy nem keversz ezzel a hullával? Nyugtasson a tudat: hamarosan beszélni fogunk. Csak te és én.  
— Te... — ! telefontecsap! —  
Punchinellot felhúzni veszélyes játék volt. Ám a felhúzott ember hűbákat követ el. Tudhattam volna előbb is — így akartam látni Punchinellot: eléggé felhúva ahhoz, hogy megbotohjon a saját lábában. Hogy megbotohjon — s egyenest a sírjába zuhanjon.”





bájs karakter teszi a lefűrészelt duplacsővűt minden ámokfutó kedves darabjává. Előnye: nagyot harap. Hátránya: a sörétek jelentős szórása révén messzi célpontok ellen szinte vak. Colt Commando: a helyi „heviduti” sorozatlövő Előnye: mi is használhatjuk.

Hátránya: meg ők is. Ingram: a klasszikus UZI-val nagyfokú hasonlatosságot mutató célszerszám Előnye: két darab esetén akimbo mód. Hátránya: nem jár mellé kézikönyv. M79: a „visszatééerek” típusú tömegoszlató szakberendezésnek ellenállni lehet, de ügyse fogunk. Előnye: nagyot pukkan. Hátránya: velünk együtt, ha nem vagyunk résen. Hand Grenade: kézigránát. Előnye: eldobható. Hátránya: a szádban is robban, nem csak a kezében. Molotov Cocktail: az oly régóta ismeretes forró folyadék itt is hozza a tőle elvárható attitűdöt. Előnye: ég a bácsi ég. Hátránya: sok kormot csinál. Sniper Rifle: mesterlövészpuska melynek Előnye, hogy: mesterlövészpuska. Hátránya: ha jól használjuk, nincs neki. Apó: utóbbi fegyver esetében az „e” billentyű folyamatos nyomvatartása mellett nyílik lehetőségünk a dinamikus zoomolásra — hajrá!

### A Jobb Egérgomb

Mindenki szegezze tekintetét a monitor bal alsó sarkába — ott figyel az életre hívott helyszínek, mely, ha teljes egészében elvörösödik, úgy jobblétre szenderülünk. Itt kell szót ejtenünk a Painkiller tablettákról is, melyeket csinos kis téglékben adagol a program, s rendszerint a falakon található faliszekrényekből, elvéve a lekaszált



összhatás színvonalát aligha érheti komolyabb szó: a golyók által húzott kondenzcsíkok (?), az elhasznált töltényhüvelyek, sörétek kirepülésének modellezése is rendben van, míg a lassított időskála végett egészen élményszerű látványeffekteket szül a falak, ajtók

gonosztevőktől vehetjük magunkhoz őket — mekkora mák, hogy a gengszterek immúnisak rájuk. Egyszerre 8 téglé lehet nálunk, ám tárolókapacitásunk határértéke csupán eszményi performansz esetén bír jelentőséggel. Egy téglére való tablettát a TAB segédelmével nyelhetünk el. Vissza a bal sarokba: a sziluett melletti homokóra kiemelt jelentőségnek örvend — itt kapunk tájékoztatást a rendelkezésünkre álló Bullet Time mértékéről. Ez az a mód, melyet a jobb egérgomb határozott lenyomásával tehetünk aktívvá, felfedvén s egyszersmind megtapasztalván a Max Payne legkiemelkedőbb újítását. Mi is a Bullet Time? Ebben a módban az idő jelentősen belassul, nevéhez hűen kellő mértékben ahhoz, hogy még a kilőtt golyók pontos útját is nyomkövethessük. Ólomiabakon cammogó másodpercek jegyében persze könnyebb kordában tartani az akciót, ugyanakkor Max Payne bizonyos specialitásai is csak Bullet Time-ban válnak aktívvá — ezekről később, előbb szenteljünk figyelmünket a Bullet Time effekt kivitelezésének. Az alaphangulatot Mr. Payne szívdobogása, illetve a környezetből beérkező hangeffektusok messzi, felmorajló mivolta hivatott meglepíteni — ezek mellé dukál a lassított felvételek sebességére ültő időskála. Az effekt által képviselt



▲ Ha Max Payne ég - szorítok neki.



▲ Most Dave Gahan Max Payne rajongó, vagy Max Payne Dave Gahan rajongó?

lőfegyverekkel történő amortizálása. Ez egy példa volt. Egyébiránt voltam oly precíz s lemértém a Bullet Time módban tölthető időegység pontos hosszát, mely 16 másodpercen belül határozható meg. Ez, noha nem tűnik túlságosan hosszúnak, bőven elegendő lehet négy-öt opponens kilyuggatására is. Felmerül a kérdés: hogyan tölthetjük fel újra a Bullet Time-homokórát? Egyszerű a képlet — ha valós időben végzünk valamivel, úgy pár másodpercenyi Bullet Time is üti markunkat, melyet aztán szükség szerinti időben hasznosíthatunk.

A mód révén igénybevehető lehetőségek közül legfontosabb a hatékony dodge-olás, illetve a dodge-olás közbeni tüzelés elsajátítása. Dodge-hoz csak nyomjuk egyszerre a Bullet Time aktiválására is szolgáló jobb egérgombot valamely kurzorbillentyűvel — Max Payne így a megadott irány szerint képes jobbra, balra, előre és hátra — sőt az összes köztes irányba is — hosszas légútnak örvendő vetődést produkálni. Bullet Time módban egyéb-iránt másképp néz ki, sőt „viselkedik” is a vetődés: csak lassított módban van lehetőségünk egyszerre dodge-olni és löni, a valós idő jegyében történő vetődés közben — melyhez célszerű a shiftet plusz iránybillentyűket használni — löni nem tudunk.

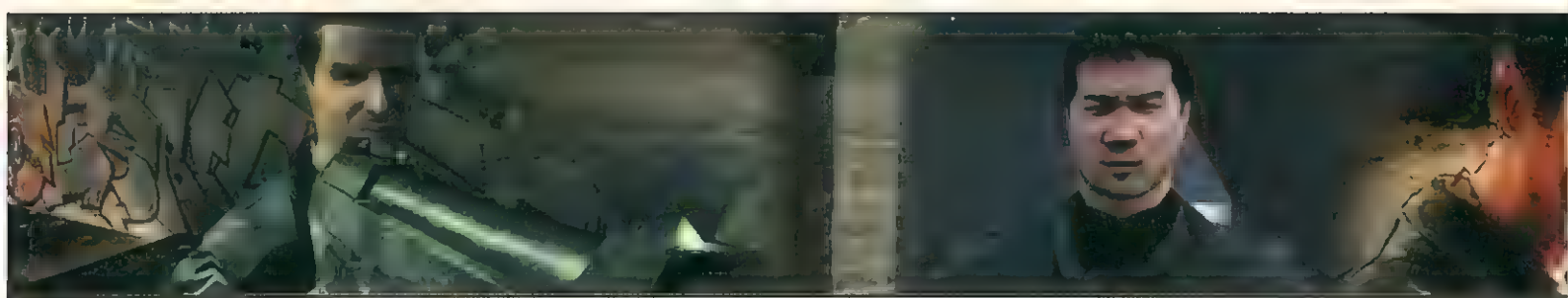


▲ 8:00:00:333

### Magnifikáns Makszefiksz

Grafikus megjelenítés terén az alkotók valóban igen agresszívre vették a figurát. Az életre hívott helyszínek, karakterek modellezése is gondos munkára vall, ám a MaxFX által ábrázolt képi világ legfőbb erőnyeként a megalkotott textúrák részletességét tekinthetjük. A skála, mely révén ezek élességét, illetve imént említett részletességüket szabályozhatjuk, maximális beállítások mellett csupán a renderelt állóképek színvonalához fogható grafikus megvalósítást láttatnak. Mindez szép, ám azzal számolnunk kell: ugyan a lehetőség adott, hogy kihozzuk a MaxFX-ből kihozható jelenlegi maximumot, ám ehhez gépünknek rettentő erőteljes perifériákkal kell rendelkeznie. A játék elindításakor bejelentkező diálógusablakban a program létező összes főbb jellemzőjét gépünk képességeihez igazíthatjuk, tájérszerűségétől át egészen a részecske-rendszerek megjelenítésének finomságáig. Ezek között is kiemelt jelentőségnek örvend a Detail Textures pont — itt engedélyezhetjük a legmagasabb felbontás,

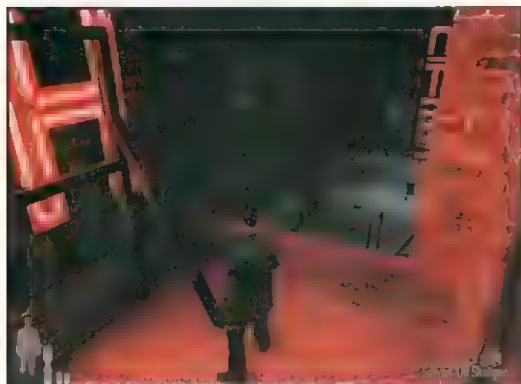




▲ Azt hitted, ennél rosszabb már nem történhet?



▲ Hiba volt...



▲ A Házetős Screenshot, 8 Painkellerrel.

részletesség jegyében alkotott textúrákat, melyek csupán High állásban válnak aktívá. Ez az a pont, mely kiválasztásának tükrében minden további nélkül sanszunk van rövid időn belül porig alázni egy GeForce2-essel, 256 MB RAM-al, valamint 850-es procival szerelt konfigurációt is, mely azonban közepes textúrarészletesség, s minden más periféria maximumra állítása mellett, abszolút böcsülettel futtatja a játékot. Konklúzió: a nagy részletességű textúrák alkalmazása révén ugyan kocsányokon lógnak majd a használó szemei, ám játékmény tekintetében meg kell elégednie egy módfelett csinos screenshotokból

Elkeseredésre azonban ezzel együtt sincs oka senkinek — az alkotók által értelmezett medium beállítások jegyében már egy közepkategóriás Pentium 2-esen, első generációs TNT-vel is süvít a darab erősen. Tudom, mit beszélek: öcsém is tolja a stuffot, láttam.

### Ami finom

A játék egészére jellemző nyomasztó, borús atmoszféra végett Max Payne a legkarakteresebb arculatú stuffok közé is bebocsátást nyer, míg a szórakoztató informatika köreiből elegendő példát nélkül álló lehetőségeinek hála, kitűnően vizsgázik a 3rd Person stílt illető

alapvető elvárásaink tükrében is — így a Bullet Time révén a darab képes olyan újdonságokat felvonultatni, melyek bármely, a stílus nyújtása iránt elkötelezettséget érző játékos tetszését is megnyerhetik. A játékvilág szereplőinek is megvan a maguk „filing-emelő” tulajdonságai, így határozottan ülnek az olyan kis aprócska, ám módfelett figyelmes rezdülések, mint a jöttünket érzékelő jómadarak gyűlölettel s félelemmel vegyes „Payne az!” s egyéb felkiáltásai, sőt a zenei aláfestést sem érheti komolyabb szó, tegyük hozzá: az esetek 90%-ában. Az utolsó térképek valamelyikének háttérben prezentált kompozíció ugyanis sokkal inkább idézi az Amerikai Nindzsa 45 zenei felhozatalának gyakorlati értékeit, ami az első, második fejezet mesteri

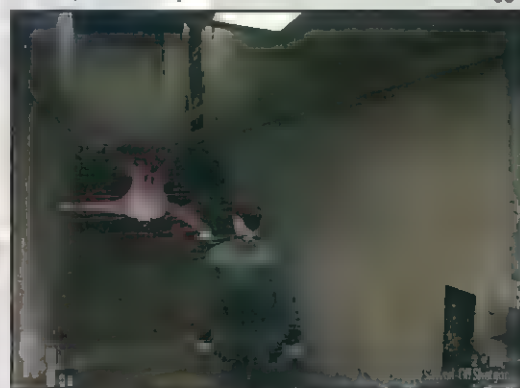
géperőt igénylő textúra-csomagokat, hiszen így már annak esélye is fennáll, hogy Mr. Payne más alkotókat is hasonló megoldásokra késztet a jövőben.

Kiemelendők a MaxFX által megjelölt részecskerendszerek is — füst, por, a golyók, ezek nyomai, a falakról lepattogzó vakolat, sőt az ezekhez társuló, következetes hangeffektek is mesteri munkára valának. Így, ha a szlozin keverednénk összetűzésbe, — precedens lesz rá — a csempézet amortizálásának jellegzetes hangját hallhatjuk, míg a dokkoknál bonyolódó tűzharcok során a kilőtt golyók súlyos konténereken, hajótesteken gellert kapott fémes becsapódása örvendzeti életszerű hangeffektek iránt minden körülmények között fogékony hallószerveinket.

### Ami nem finom

Érdekes módon éppen a játék esszenciájával kapcsolatban merültek fel bennem bizonyos kételyek — nem, nem a Bullet Time-ot fogjuk cinkelni, mert az lényegesen nagyon jó, mondhatni: tök jó. A gondok ott kezdődnek, mikor eltalálunk valakit — vagy, ha éppenséggel minket találnak el. A parám tárgya a következő: a golyóknak nincsen erejük, míg a karaktereknek nincs semmiféle érdemi kultúrájuk arra nézve, miképpen is viselkedjenek, ha netán eltrafálják őket. A két aggály gyakorlatilag szervesen összefügg — találat esetén a

karakter produkál egy béna, szánalmas kis vonaglast, míg ha elfog az alkotók által rábízott HP érték, úgy következő találatnál, találati zónától függetlenül is gyönyörű szép hátast dob, de akkorát, mintha a mellszőrzetét csiklandozó duplacsövűvel terítettük volna be



▲ Hát sosem olvasol...?: „Vigyázz, lépcső!”

para-loopjainak ismeretében kiemelten bosszantónak mondható.

Grafika terén, mint az eddigiek során már arról szó esett, Max Payne kellően erős konfiguráción dübörögve képes bármely, a piacon ma fellelhető stuffot sarokba szorítani — értendő ez a megjelenített kép minőségét, és semmiféleképpen sem annak eszmeiségét méltatva. Egyébiránt mindenképpen üdvözlendő, hogy a stuff alkotói nem átalították implementálni a horribilis

az arcot. A golyók tehát nem bírnak dinamikával, csupán „életerő-amortizálási-készséggel”. Ugyancsak jó példa, mikor vetődő opponensre adunk le célzott lövéseket: ha még az ugrás pillanatában képesek vagyunk elfogyasztani a csóka életerejét, úgy akár a vetődés csúcspontján is egy pillanat alatt haptákba vágja magát az emberke, hogy aztán demonstrálhassa nekünk az imént már tárgyalt Hollywoodi Hátast. Ez kérem, elég gagyi. Van itt még ugyan egy másik

„Valami szinte már zavaróan ismerős volt a levélben: a betűk ritmusa, az elegáns, lendületes clradák. Ismertem az írást. „Max! Egy számítógépes játék főszereplője vagy!” — olvastam. Az állított igazság lángoló, zöld hasadékok vájt tudatom kellős közepébe. Levegőben lógó fegyverstatistikák, melyeket szemem sarkából kísérek figyelemmel szüntelen, a szakadatlan tüzelés repetitív, vég nélküli mivolta, letelendő idő, óráknak tűnő mozdulatok — egy paranoid képzet, mely szerint minden lépésemet s rezdülésemet valaki más kontrollálja kedve szerint. Egy számítógépes játék főszereplője vagyok? — egy számítógépes játék... „— Ne engedd, Maxey fiú! A Valkyr az, amivel meglőtték! A drog! Próbáld legyőzni s térj vissza! Térj vissza, Maxey fiú!” Rossz vonal, rossz idő, furcsa és idegen szavak. Egy szót sem értek. De a hívó hangja — bárki is ő — megnyugtató. Ismerős.”





Take2 Interactive / Remedy

PIII 700 (PII 450), 128 MB RAM (36 MB RAM), D3D

LÁTVÁNY  
JÁTSHATÓSÁG  
SZAVATHATÓSÁG  
ZENE-HANG

✓	- várható modok, térképek tucatjai	X	- jelen formájában még sekélyes, kevés tartalma hozatal
	- fejleszthető platform		- nyomokban gyenge fightmodell

90



# INDEPENDENCE WAR II Edge of CHAOS

## Jól hallok...? Flux Engine?!

Az 1997-es szezon utolsó negyedében keltezett, I-War című űrszimulátor bombaként robbant azon a piacon, mely kiélezettségéért már a mű megjelenésekor is oly nevek feleltek, mint az X-Wing vs. Tie Fighter, avagy a még 1996 végén debütáló, ám máig is igen népszerű Privateer 2. A mű sikerességének titkai a 3 - vagy 4? - CD-n terpeszkedő alapmű legfőbb erőnyeiben keresendők: az átgondolt alapokon nyugvó, űrtörténelmi vonatkozásokkal s következetes történetiséggel felvértezett kampány mód, valamint az akkori grafikus kíváncsiságokat jócskán túléltesítő képi megvalósítás révén az I-War múlt évezredünk egyik legfőbb ihletőjévé lépett elő — így aligha lehetett kétséges, hogy hosszabb-rövidebb időn belül magunkhoz szólíthatjuk az I-War mítosz következő epizódját. Is

### Az Űrről, a Zúrról, s ezek Mozgatóiról

Az I-Warban ábrázolt űrmodell két legjelentősebb csoportja a politikai szervezettség jegyében ténykedő Nemzetközösség, annak bizalmasaival, szimpatizánsaival egyetemben. S noha a Nemzetközösség galaktikus befolyása az idők során folyamatosan növekszik, a szervezet által meghozott törvények bizonyos tételei már több, eredetileg független kolónia, sőt bolygórendszer kereskedelmi érdekeit is sértik — az eljövendő évek így önkéntes alapon felelősséget, a Nemzetközösséggel nyílt szembehegyezkedést felvállaló elemeket szünek, akik minden eszközt készek megragadni, hogy borsot törhessenek a nagyhatalom orra alá — végső célkitűzésük a Nemzetközösség elsöprése, de legalábbis teljhatalmának megszüntetése.

Az I-War világa így — üdvözlendő módon — nagyfokú hasonlóságokat mutat az Elite-ből, avagy áttételesen a klasszikus cyberpunk milióból származtatható hozadékokkal: a Nemzetközösség bizalmát élvező érdekcső-

portok, multivállalatok által létesített űrbéli gyárkolóniák, kereskedőutak fosztogatása kézenfekvő megoldásnak tűnik a Robin Hood eszméjét magukénak valló Indie-k - függetlenek, ha úgy tetszik: Fügik - olvasatában.

Mindazok, akik játszottak az eredeti darabbal, illetve azok, akik elolvassák a második epizódban bemutatott Enciklopédia historikus vonatkozású feljegyzéseit, értesülhetnek az itt életre hívott univerzum további, részletes történelméről - hogy pontosak legyünk, a Nemzetközösség széthullásától számított száz év történelméig. Az Independence War II az első epizód eseményei után száz esztendővel

szólít minket űrbéli szerepvállalásra, s teszi ezt egy gazdatest ígéréseiben. Ő Cal Johnston, fajtájára nézve: embergyermek, lezavart évek száma: 12.

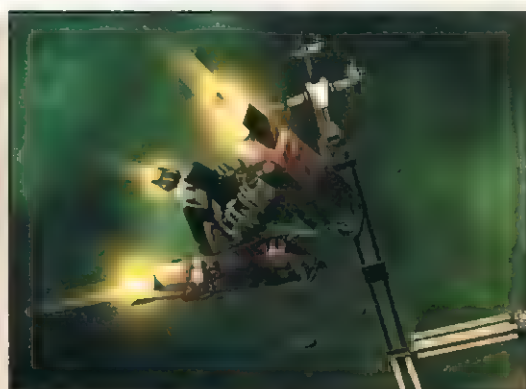
### Apa, Fia...

Felix Johnston előélete nem ismeretes — annyi azonban bizonyos, hogy jelen idő szerint bányászként tevékenykedik egy közeli bányászkolónia alkalmazásában, mint ahogy az is: Cal nevű fia éppen az intro animáció derekán tölti be 12-edik életévét — jogi szempontok szerint. Felix javaslatára, Cal hazafelé veszi útját, magához szólítandó az édesapjától kapott születésnap ajándékot — ezen gesztusok, olybá tűnik: továbbra is egyetemesek. Míg a gyermek távol van, a javában munkálkodó Felixnél tiszteletét teszi egy Caleb Maas nevű egyed. Kettőjük epés eszmecseréjéből kiderül, hogy Felix tetemes összegekkel tartozik a látogatónak. Szó szót, majd tűz tüzet követ. Felix le sem tagadhatná valamikori Indie voltát, oly sikkesen bánik el a Maas által ráusztott első vadásszal, ám a minden hájjal megkent gazfickó végül sikerrel teríti be hatvan megatonnával a kolónia közvetlen körzetét, míg ő maga, ha némi hanyattatások révén is, de távozásba lép.

A helyszíre visszaérkező Cal sejtethető módon krokodilkönyveket hullajtva nyugtazza édesapja megkérdőjelezhetetlen halálát, majd a soron következő óra első perceit az utolsó kapocs vizsgálá-

tával tölti — mely nem más, mint a Felixtől kapott ajándék.

Lássuk, mi van benne — helyesebben: ki van benne. Jefferson Clay neve ugyan csak ismerősen csenghet az eredeti I-War ismerőinek: az alapkiállítás szerint hivatalnokként s közlistviselőként



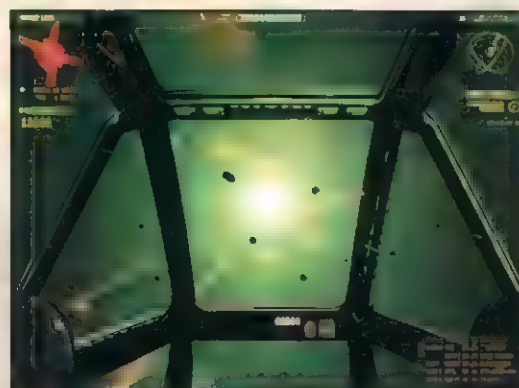
▲ Flux Engine - Külső Nézet!

a laptopra emlékeztető, Felixtől kapott ajándékot, konstatálja: Jefferson Clay az Örök Vadászmezőkről ezen szakszerkezet áramköréből merít új, még ha mesterséges életet is, sőt: a valamikori hús-vér Clay emlékeit, személyiségét kifogástalan formában közvetíti a külvilág felé Felix nem mindennapi ajándéka. Mindez szép, jóllehet sem Cal, ám a rutinos játékos éles elméjét sem hagyja hidegen a felvetés: honnan, s miként tehetett szert Clay Jefferson informatikai esszenciájára Felix Johnston, s különben is: mi volt a célja mindezzel? Ezen kérdések jelentőségével alighanem Clay is tisztában lehet, lévén útmutatásai

alapján hamarosan egy olyan helyre navigáljuk el megcsorgált kis hajónkat, mely számos felvetésünkre egyenes választ ad.

### ... és a Nagymama

Rendhagyó módon csupán ezen fejezet után térképezzük fel az űrben való navigálás, tájékozó-



▲ Flux Engine - Robbanás Effekt!

tevékenykedő Clay a Függetlenségi Mozzanat legkiemelkedőbb alakjai közé tartozik, kinek harctéri tapasztalatához csupán utolsó megmozdulásának pátozsa mérhető. Halálát a Tolimani Űtközetnél leli, mikor is életét feláldozva semmisíti meg a Szövetéségek megérkezését váró, Függetlenek által felemelt harci űteget. Utolsó, heroikus cselekedete révén több száz emberéletet ment meg, s avanszál az Első Függetlenségi Háború mártírjai közé. Am, a jelen csúcstechnológiája igen érdekes dolgokat produkál. Cal, miután felpattintja

dás alappilléreit, jóllehet ahhoz, hogy megismerjük Felix édesanyjának munkásságát, már rendelkezünk kell valamiféle űrhajó vezetési kultúrával. Az ismert űr göcponthokból áll, így értelemszerűen Cal kalandozásai is egy göcponthokból indulnak. Ez a Badlans Cluster, mely legjelentősebb kereskedelmi forgalmáért az itt is képviselőkkel rendelkező megavállalatok felelnek, s noha a termelési pontok, gyárkolóniák közelében sejtethetően erőteljes aktivitásra számíthatunk a felügyeleti szervek részéről, akad itt számos, csem-



pészek által előszeretettel használt, ismert s kevésbé ismert útvonal is. Clay ennek ellenére is az Effrit nevű gázóriásba kalauzol minket, mondván: annak kellős közepén találunk

## Odakint

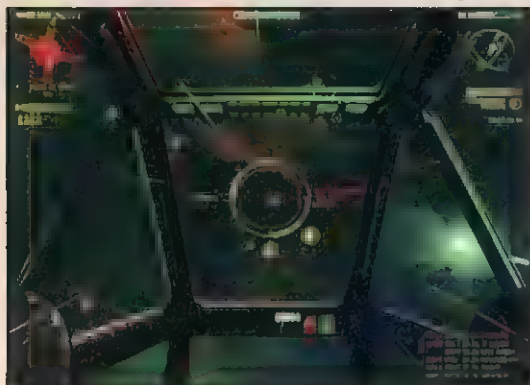
Az első epizód során megismert, tucatnyi funkcióval felvértezett menü az új darabban is itt figyel, ráadásul finomhangolt formában. Elég csupán megnyomnunk valamely kurzorgombot, s már mazsolázhatunk is. Ahhoz azonban, hogy megérthessük az itt hozzáférhető funkciók jelentős részét, először vegyünk szemügyre a HUD jobb alsó sarkában látható kis ablakot, mely a radarjaink hatósugarában tartózkodó entitá-

az autópilotának adható utasítások mindig az aktív célpontra vonatkoznak. Approach: célpont megközelítése. Formate: a célponthoz való felzárkózás. Pursuit: üldözés — kezdetben nem aktív. Dock: bedokkolás. Megjegyzendő, hogy dokkolni csak azután van lehetőségünk, hogy az autópilóta leszabályozta magát a célpontunkul választott állomás közvetlen közelében. Hasznos funkció az F5, mely az autópilot azonnali kikapcsolását teszi lehetővé, sőt a szerkezet minden funkciójához hozzáférhetünk hotkeyek segítségével is. Felvetődik a kérdés: hogyan is lehetséges egymástól sápasztó távolságokra eső gócek egyes komponenseit kijelölni az autópilot célállomásául? Erre szolgál a Starmap, melyet a menü NAV csoportjából érhetünk el — a csillagtérképet szükség szerint

esetek túlnyomó többségében fedélzeti számítógépünk automatikusan feltűnteti a készítőik által javallott, s így a sztori nyomvonalához is igazodó célpontot.

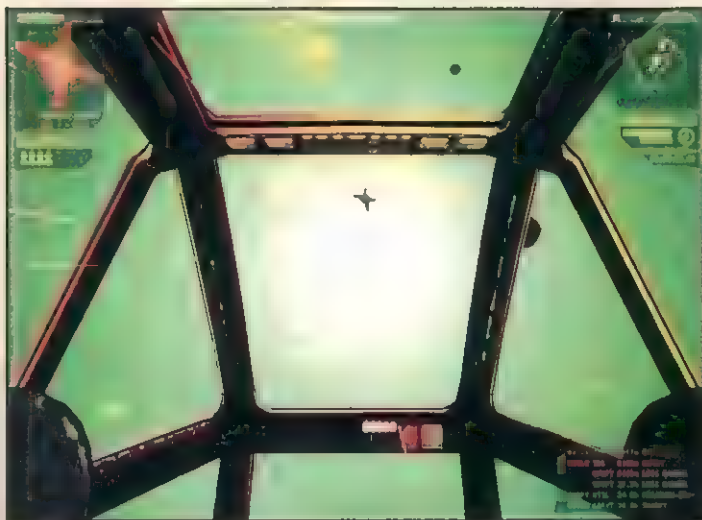
Tekintsük át hajóink további, egyetemes periferiáit — ilyenek a pajzsok, a fegyverek, s természetesen a motor is. A menü ENG pontján keresztül férhetünk hozzá az elosztóhoz, mely révén szabadon konfigurálhatjuk hajóink energiatartalékait e három főbb terület között. Az elosztó esetében egyébiránt kifejezetten javallott a hotkeyek használata, ehhez csupán a kurzorbillentyűk shift-el való kombinálását kell alkalmaznunk. Hogy mikor-melyik területre is szánunk tette-mesebb energiát a rendelkezésünkre álló egészből, nyilván az aktuális szituáció diktálja. Amennyiben jelentős ellenséges túlerővel találjuk szembe magunkat, úgy kézenfekvő megoldásnak tűnik fullra tuningolni a motorokat, majd a lehető leggyorsabban tiplit venni — igen ám, de bármely periféria csurig töltése csupán a másik kettő szükségszerű kiapasz-tása révén lehetséges — Így tessék mérlegelni, felvállalható-e a relatív sebezhetőség a választott periféria megerősítésének időtartamáig, elvégre hiába is húzzuk csutkára a motorokat, ha a lepassztott pajzsenergia révén már négy-öt találat is egyet jelenthet hajóink megsemmisülésével.

Lehetőségünk van magunkat kvázieltűntetni, ehhez csupán apasszuk le a hajóinkban futkározó elektromos feszültséget. Rendkívül jól használható trükk, mely segítségével minimálisra csökkenthetjük annak kockázatát, hogy kiszűrnak minket — ám a vas „rebootolása” bele telik némi



▲ Flux Engine - Lens Flare Effekt!

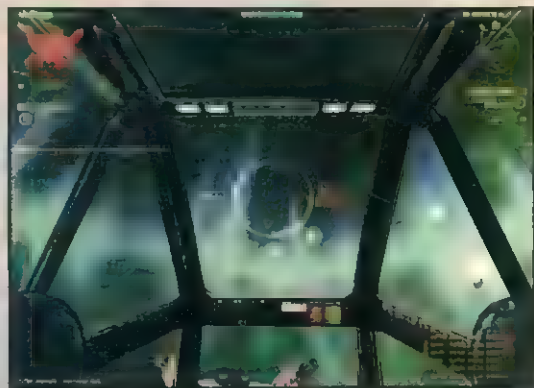
majd valamit, ami érdeklődésünkre tarthat számot — s valóban. Gigászi méretű, a Halálcillaghoz hasonlatos űrbázist rejt a gázóriás, melyre bedokkolván újabb adalékokkal bővül a Johnston család történetiségét illető felkészültségünk. Szóval, volt egy Lucrecia Johnston nevű néni, aki a bázison fellelt emlékiratok tanúsága szerint, nyílt elkötelezettséggel viseltetett a kalózkodás iránt. A bázis, melyen jelen pillanatban tartózkodunk, gyakorlatilag Lucrecia életművének fogható fel, melyet a levél középrészén megfogalmazott végrendelet értelmében, a valamikori tulajdonos hivatalosan is a levél — s így a bázis — megtalálójára hagyományoz. Lucrecia írásában gyakorta hivatkozik valamikori mentorára, Jefferson Clayre — így már érthető, miképpen is szállhatott a létesítmény tulajdonjoga Calra — míg utolsó mondataiból kiderül, élete folyamán csupán egyetlen dolgot csinált volna másképp: több időt fordított volna fiára, Felixre, tittírtíri...egyszóval, a Clay által is diszkreten körvonalazott elgondolás nyomán, célszerű lehet gondoskodnunk nagymamánk örökségének mielőbbi üzembe helyezéséről. A bázis, kapacitása folytán alkalmas lehet mind a kereskedelem, sőt gyártási munkálatok bonyolítására is, ám az idők során tönkrement szerkezetek, kimerült energiatartalékok új alkatrészekért kiáltanak. Így elsődleges objektívánk, hogy a körzetben tartózkodó állomások, érdekcsoportok között meglegjünk azon ösvényeket s kapcsolatokat, melyek révén szert tehetünk a javítási munkálatokhoz szükséges eszközökre.



▲ Flux Engine - Keptt Effekt!

sok — legyenek azok űrhajók, állomások, avagy égitestek — hozzánk viszonyított távolságát jelzi. Ezek között a „,” illetve „.” billentyűkkel válogathatunk, míg „home” a sor elejére, „end” pedig annak végére ugrik. Bármely entitásra mozgathatva az aktív szelekciót, a bal felső sarokban bővebb információt is kapunk a célpontról, melyek közül is kiemelt jelentőségnek örvend a kiválasztott elem regisztrációs kulcsa. A kulcsok révén egyébiránt már eleve megsaccolható, érdemes-e az aktuális hajóval csetepatét kezdeményeznünk — így, teszem fel a kereskedőutak közelében állomásozó rendfenntartókkal való kakaskodás kezdetben aligha vezethet sok jóra. Most, hogy tudunk szelektálni a körzetünkben tartózkodó elemek között, elsajátíthatjuk az autópilot használatát is — lévén

zoomolhatjuk, majd a kurzorgombokkal végigmazsolázhatjuk az aktuális nagytáv tükreben hozzáférhető állomásokat, bolygókat is. Entert nyomva az autópilot információi „ápdételődnek”, s immár semmi akadály, hogy egy F6-ot követően megkezdjük a fény sebességén is túlmutató száguldasunkat az LDS mezőben. Ezek tehát a közlekedés alapjai, ám meg kell jegyezzük: a kidolgozott forgatókönyv révén az



▲ Flux Engine - LDS Effekt!

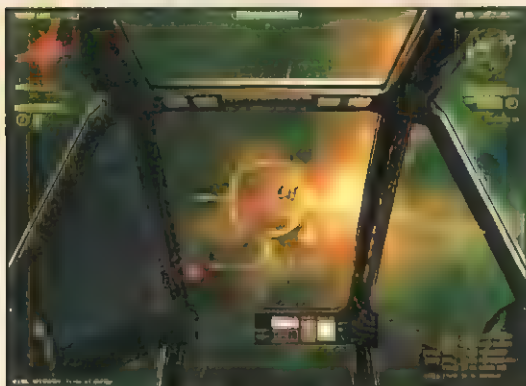
időbe, ezzel tessék számolni!

Apropó, menekülés: még az első felvonás előtt szert kell tennünk egy pár Fuel Rodra, biztosítandó a bázis energia-felvételét. Közel s távolban





▲ Flux Engine - Lézenyáláb Effekt!



▲ Sssssss... !PIUNG!, !PIUNG!, !PIUNG!

egyetlen hely van, ahol hozzáférhetünk ezekhez a darabokhoz, ez pedig az Efritől nem messze eső, személtérakó-hellyel kombinált űrtemető. Itt, mint az elvárható: tucatnyi junker — űrszemét bekebelezésére, majd eladására szakosodott üregyén — tevékenykedik, akik hajlamosak azonnal tüzet nyitni mindenkire, akinek regisztrációs kulcsa eltér az övéjüktől. Egyetlen megoldás, ha észrevétlenül bedokkolunk a reaktorba, majd magunkhoz szőljük a fuel rodokat. Ám hiába is adjuk elő a kidokkolást a lehető legdiszkréttebb módon, a junkerek mindenképpen kiszűrnak minket távozásunkkor. Mit is tesz az egyszerű őrkalóz? Betáplálja az autopilotának Lucrecia bázisát, majd imádkozásba fog, hogy még azelőtt képes legyen LDS-be lépni, mielőtt rípiyára szagatja őt a kilenc-tíz kalóz. Helytelen megoldás, biztos halál: előfordulhat, hogy az LDS csupán egy teljes percnél belővést követően válik aktívvá, ezen idő pedig bőven elég arra, hogy a junkerek rakétái szétszaggassák hajónk pajsztát, majd testét is. Ehelyett célszerűbb maximumra húzni a motorokat, majd csak azután

nénk a figurát, az autopilot aktiválása előtt mindig kerüljünk tisztes távolságra a minket üldöző elemektől.

### 15 év egy kávéfőző mellett

Pontosan ennyi idő telt el azóta, hogy Cal otthagyta Clayt a kritikus kávéfőző közelében, miután az installált fuel rodok egyéb, sürgősen beszerzendő szerkezetek szükségességét tették úgygond: nyilvánvalóvá. A forgatókönyvírók szeszélye folytán azonban, Cal szemtől szembe kerül Felix gyilkosával, Caleb Maassal — a beszélgetés dramaturgiai középpontján érkezik be két rendfenntartó, akikkel Caleb gyerek rutinszerűen megeteti a „nem-tudom ki-ez-az-ember-jött-és-rámtámadt” féle modellt. Eredmény: Cal hajóját elkobozzák, majd a gyermeket egy közeli börtönkolóniába hurcolják. 15 év múltán, mikor Cal Johnston

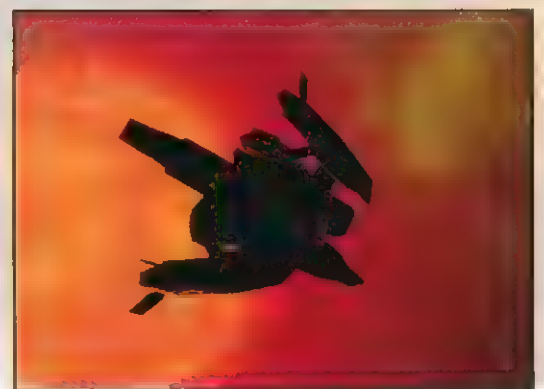
betölti 27-edik életévét, csokornyí elítélt élére állva hajt végre sikeres szökést, egyúttal megalapozván az Independence War II történetiségének további fordulóit. Cal volt rabtársai, mikor felismerik a Lucrecia bázisában rejlő lehetőségeket, kivétel nélkül az ittmaradás mellett döntenek — gyakorlatilag ezen pont tekinthető az érdemi játék kezdetének, lévén bázisunk már csaknem teljesen üzemképes, s hajónk is van, mely segítségével megalapozható ténykedésünk Lucrecia örökségéhez méltó folytatása. Nézzünk csak körül tüzetesebben is a bázison: az első számú, főbb helyi jellegzetesség a hangár, melyen keresztül hozzáférhetünk űrhajóparkunk egyes darabjaihoz, illetve még a felszállás előtt finomhangolhatjuk a gépre szerelt fegyverzet, motorok, kiegészítők sokaságát. Az ezzel való pepecselgetés azonban csak a későbbiek folyamán bizonyul majd célszerűnek, mikor a már rengeteg felhasználható eszköz közül aktuális feladatunk függvényében itélhetjük meg, mi az ami nélkülözhetetlennek, avagy szükségtelennek ígérkezik. Tipusunként egyébiránt számos, jól átgondolt kiosztás tartozik a gépek mellé már alpból is, így csak annyit még: mindig szükség szerint. Szintén a hangárban nyílik lehetőségünk rakományt

eltérő módon, barter alapokon nyugszik — azaz, láthatjuk a piac által kínált portékákat, míg mellettük azon javakat, melyek fejében a tulajdonos hajlandó üzletet kötni velünk, értsd: elcserélni saját javait az általunk kínált portékáért. Hogy ez a kereskedelem szisztéma mennyire is tűnik meggyőzőnek, arról a Flux Engine, Blekzuppen szekcióban részletesen is értekezünk, ám addig is érdemes tisztázni a kereskedőhajók kifosztásakor alkalmazott ügymenet főbb mozzanatait. Mikor kellően megszorogatunk egy transzportert, az rendszerint leoldja magáról minden rakományát — lehetne őket szépen felvenni, ha csak nem kötne minket a mindössze egyetlen cargo podra való tárolókapacitás. De köt. Így a megoldást teherhordó emberünk, Jafs jelenti: a menü COMM pontján keresztül elérhetjük a Call Jafs linket, mely segítségével a kinyert, vadúrben hanykolódó cargo podokat megmenthetjük a biztos enyészettől: Jafs bácsi ugyanis jön, majd felszippantja az összes cargo podot, hogy aztán a bázisra szállítván azokat, féktelen örömködére adhasson okot a bázison tartózkodók köreiben. Jellem, Jafs bácsi tevékenységét a későbbiek folyamán még méltatjuk. Recycling: ez egy érdekes pont — itt nyílik lehetőségünk akumulált javaink bezúzására, hogy az így kapott alapanyagot manufaktúra révén újabb javak előállítására használjuk fel. Ehhez tudni kell, hogy gyártani csak akkor van lehetőségünk, ha birtokunkban vannak az előállításához szükséges tervrajzok. A Communications pont rejti bázisunk külvilággal való kapcsolatát, így itt új, illetve archivált elektronikus levelek tanulmányozásával tölthetünk el némi időt két kidokkolás között. A beérkező levelek jelentősége egyébiránt nem csekély: rendszerint ezek révén halad előre a sztori, illetve ezek tudósítanak minket aktuális objektívánk pontos színhelyeiről is. Az Enciklopédiáról



▲ -IBLAMMM!-

pakolni gépünkre, ám csupán egyetlen cargo podra valót. Ez nem sok, viszont kifejezetten kevés. A soron következő, Trade menüpont révén hamarosan világossá válik, miért is ezen megszorítás repülhető gépeink tükrében. A kereskedelem, az Elite-től, sőt a többi klóntól is

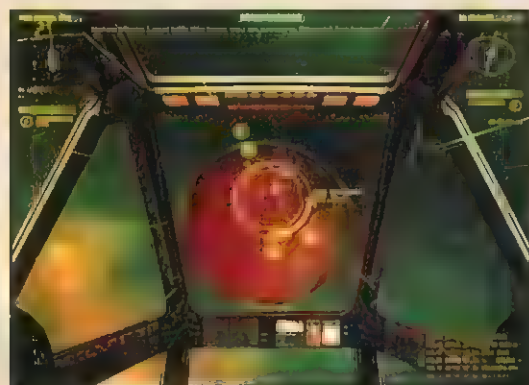


▲ Itt előre megyek





érintőlegesen már többször is szó esett — ez gyakorlatilag nem más, mint az „Amit tudni akartál az I-War Univerzumból, de nem voltunk ott, hogy megkérdezhess” szekció, ennek megfelelően szívmelengető részletesség jegyében fogant értekezéseket olvashatunk itt mindenről, mi kapcsolatba hozható az I-War galaxisokkal, a benne élőekkel, illetve azok törté-



nelmével. Impresszív adatbázis, valóban. A Statistics pont pediglen, — ki hinné? — statisztikáinkat villantja vigyázó szemeink elé. Tanulmányozásához kívánok sok örömteli percet.

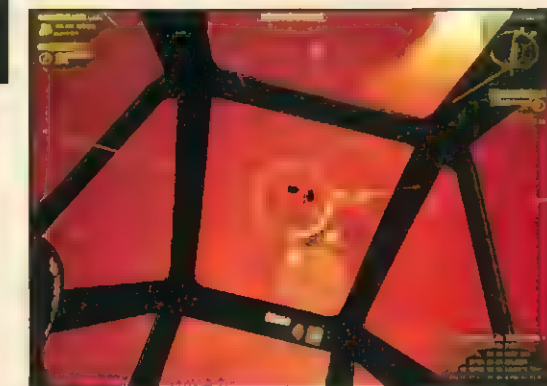
### Flux Engine, Blekzuppen

Az új grafikus motorra olyannyira büszkék mind az alkotók, mind Cal Johnston, hogy a kissrác Flux feliratú pólóban szigorít a játék kezdetén általa irányított drone cockpitjében — alighanem ezt nevezik diszkrét marketingnek. A játék grafikus megvalósítása ezzel együtt is szemet gyönyörködtető, sőt nem tartom túlzásnak minden idők eddigi legszebb űrszimulátorai közé sorolni a stuffot. S lévén, ezen területen az I-War számos konkurencsellel kell számoljon a közeljövőben — gondoljunk csak a már javában készülő, multiplayerre optimalizált Elite klónokra — érdemes lehet a játék érdemi felhozatalát is nagyítónk tüéles fókuszába helyezni kissé. A legnagyobb problémát a kereskedelem, illetve a világmodell lehetőségeinek méltatlan lebutítása-

ban látom. Nézzük sorban: David Bradwen hiába is fektette le az Elite-ben a műfaj esszenciáját, kereskedelem címén itt kiszúrák a szemünket egy extratitkos bázissal, mely extratitkos mivolta ellenére is hajlandó fogadni mindazon jelentkezőket, akikkel portékáink csereberéjét bonyolítjuk. Ennek, valamint az egyetlen nyamvadt cargo podra való

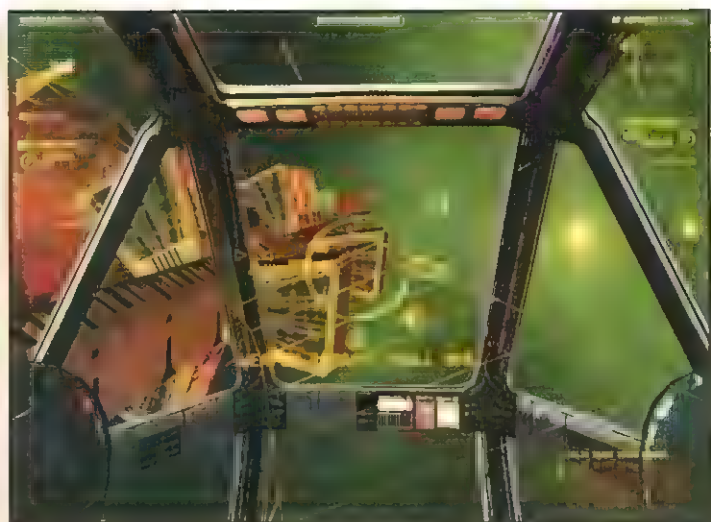
kapacitásunknak köszönhetően az alkotók sikerrel öltek ki minden izgalmat a kereskedelemről, sőt: ezen húzas révén gyakorlatilag feleslegessé tették az általuk életre hívott galaxisok teleme-

szikötőjét. Miért is mennék egy állítólagos kereskedelmi központba, ha bedokkolást követően nincs lehetőségem felvásárolni az ott kínált javakból, azon egyszerű okból, hogy az itt ábrázolt univerzum nem ismeri a fizetőeszköz fogalmát. Így az egyszerű űrkalóz megfosztatik azon örömeztől, melyet egy szétamortizált opponens révén magához szolgált cargo pod beszipantásakor él át — mert minek is venné fel a cargo podot, ha annak értékesítésére — helyesebben: elcserélésére — úgyis csak azon a nyamvadt bázison lesz lehetősége? Hívja hát az idióta Jafset, hogy leszálítsa a cuccot. Sehol egy űrhajópiac. Micsoda?! Van képed teherhajót kérni, hogy csempészeteket vállalhass?! Minek az neked? Úgyis



▲ Az Effrit Gázórlás vörös tömegét szelvény...

kálnak. A kampány mód determinált volta, előre megírt történetisége azonban hosszú távon aligha szolgálhat a szavatosság javára, így a stuff jellegéből adódóan kötelező jellegű lett volna implementálni egyfajta open ended alapú játékmódot is. Amikor csak megyek bele a világba, teszem, amit teszek, szövetkezek, akivel szövetkezem, s egyáltalán: Elite filing. Ez úgy, ahogy van — kimaradt. Hogy időnként be-be köszön? Kevés. Érthetetlen, miért kellett ragaszkodni ehhez az érzésem szerint harmatgyenge, de leginkább: szükségtelen teherként



▲ Ez egy teherhajo - most meg.

megélhető bázis szisztémához is — talán, mert erre alapozták az egészet, de vajon minek? Atyavilág, lassan itt a lap alja szekció, s én még mindig fröcsögök — ez helytelen. Helytelen, mert az Independence War II a felsorolt — szigorúan szubjektív — ellenérvek tükrében is kitűnő játék, melynek egyetlen hibája, hogy oly területeken is újszerű megoldásokkal érkezik, mely újítások inkább kedvét szegik a játékosnak, semmint lelkesítik. Ez a képzet szerencsés módon igen ritkán merül fel korunk szórakoztató informatikai szemelvényeivel kapcsolatban, így álljon itt a 3D Realms első számú bölcselése az alkotók okulására, illetve havi gondolatébresztőnk gyanánt is: „Ha nem törött, minek javítgatod?” Az Independence War II ezzel együtt is kötelező anyag minden olyan elem számára, aki csak egészen apró készletet is érez az űrben való létezésre, ám hogy éppen ebből a stuffból hiányzik az, ami révén egy Elite fanatikus képtelen lenne lekattanni róla, az elég rossz. Sőt: nem tőkjő. Bízom benne, hogy a harmadik epizód munkálatainak megkezdése előtt az alkotó Hölgyek s Urak gondolkoznak.

by GyZ







# Anachronox



Ugyan, csak egy picit késett

**A**nachronox, azaz méreg a múltból. Ezen a játékon is sok évet ült az Ion Storm, jó szókása szerint (ez alól csak a mindig aktiv Warren Spector és a Looking Glass Studios nevű csapata kivétel), ahogy a Daikatana-n is. Amikor a kézbevettem a gémet, már nem is emlékeztem a játékról szóló régi hírekre, fogalmam sem volt, hogy milyen stílusú az anyag, bár a készítőkhöz hátréből FPS-re tippeltem. Hát, jó nagyot tévedtem, ahogy a lottón is szoktam hétről-hétre.

A játékot az Ion Storm harmadik csapata fejlesztette sokáig (az, amelyik nem a dallasi Daikatana-s központ, és nem a Looking Glass Studios), Tom Hall vezetésével. A gárdában két másik legendás „új játékkisten” is aktívan közreműködött, a hosszú hajáról is ismert John Romero, és barátja Stevana Case, akit Quake-es körökben csak Killcreek néven röhögnek az FPS megszállottak, és aki még a Playboy-t is megjárta. Stefi csupasz hátsóját és mellesleg nem elhanyagolható méretű szilikoncickóit bárki megcsodálhatja, aki elmúlt 21 éves (biztos, ami biztos, manapság nagyon elszaladt a székér a gyermekvéddel, e fölött már bizonyára mindenki láthat ilyesmit, hehe), és rendelkezik a 2000. május/júniusi 576 KByte-tal. Ennyit a reklámról. Nem is rossz a csaj, de ki kell mindenkit ábrándítanom, még mindig foglalt, továbbra is John Romero a párja. Egyébként nem véletlenül használtam az „új játékkisten” kifejezést, ugyanis az egyik amerikai gémer magazin, a PC Gamer ilyen cím alatt futtatott egy Garfield szerű comic strip-et, amiben a fenti arcok, és minden ismertebb amerikai játékfejlesztő is szerepelt, akit kellően sztarolniak manapság szakmai körökben. A képregény, mondjuk, roppant

gyengére sikerült, a mátrixos szerzőkba öltözött játékfejlesztők megtanítják benne kesztyűbe dudálni a nagy gonosz megacorp mumust, a Microsoftot (hasonló poént már lelőtt egy Steve Jobs nevű fazon is Ridley Scott segítségével, két évtizeddel ezelőtt). Romero egyébként az elmúlt évben nagyon sokat nyilatkozott elismerően a Square játékaíróiról, elsősorban a Chrono Cross-ról, a nagy kedvencéről, és pedzegette, hogy azt fogja leklónozni legközelebb. Ez után annyira már nem volt meglepetés, hogy az Anachronox mégsem FPS, hanem egy RPG, a Square féle Final Fantasy játékok klónja, persze teljes 3D-ben, ahogy a kor és a platform megkívánja. Ez persze még nem a John Romero féle Chrono Cross klón, ha tényleg megcsinálja, az még jóval odébb van, ebben nem is az övé volt a kreatív igazgatói szék, hogy menedzsernyelven fogalmazzak.

Természetesen a játékhoz — ahogy minden saját céget alapított volt id Software dolgozó — Romeroék is a John Carmack féle Quake engine egyik generációját licenszelték, ahogy tették ezt a Daikatana során

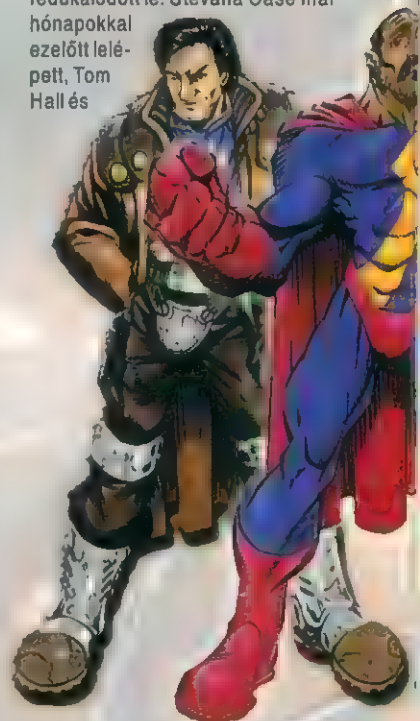
mielőtt Hollywood átnevezte, 15 évig a demoscene-en csak demónak neveztük az ilyesmit), csak a mara már nagyon elavult Quake 2 motort, amit a Daikatana-ban is alkalmaztak. Ennek több oka is lehet. Leginkább talán az, hogy az Ion Storm régóta a csőd szélén áll,

nem volt 300.000 dollárjuk (közel százmillió forintban, sőt az id Software még 8% royalty-re is igényt tart minden egyes eladott játék után) a monstre engine-re. A másik ok talán az, hogy régen kezdték a fejlesztést, amikor a Quake 2 motor volt a csúc (sőt eredetileg a Quake 1 engine-nel kezdtek 1997-ben, arról is át kellett állniuk a kettesre), ami sajnos a hosszú fejlesztési idő során elavult. Azonban, ha az évek múlásával mindig megveszik a legújabb motort, majd fél év fáradtságos munkával átirják rá a játékot, akkor nemcsak óriási



▲ Na nédd, itt van Anachronox!

redukálódott le. Stevana Case már hónapokkal ezelőtt lelépett, Tom Hall és



pénzeket dobhatnak az ablakon, de végtelen ciklusba is kerülnek, amiből talán soha nem lesz kiadott produktum, láthattunk már ilyet a Duke Nukem Forever esetében is.

Mellékes adalékintó még, hogy a fent nevezett két úriember és a prűdek által

John Romero csak pár hete, az Anachronox megjelenése után.



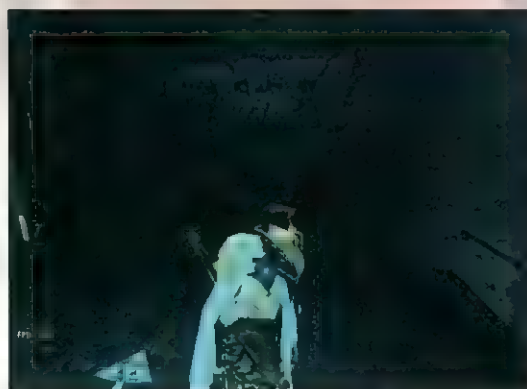
▲ Kedvenc titkárnőnk valamiért zabos ránk

is. Sajnos nem a csúcs motort vették meg, ahogy például American McGee tette az American McGee's Alice esetében, vagy Katherine Anna Kang, és egyben Carmack a Sidrial esetében (ami egy Machinima, azaz valós időben lejátszott 3D animációs film,

valószínűleg kevésbé úrinak titulált hölgy már nem dolgoznak az Ion Storm-nál. Mielőtt még bárki elhamarkodott következtetésekbe bocsátkozna, nem, nem az Anachronox sikerült félre, és nem lettek kirúgva emiatt büntiből, egyszerűen mindhárom teljesen saját céget akartak alapítani, és most, hogy lezárták az aktuális játékukat, ezt megtehették. Talán még az is közrejátszott ebben, hogy a három Ion Storm irodából kettőt bezártak (hiszen régóta a csőd szélén áll a cég), és Warren Spector lett az új elnök, gyakorlatilag az Ion Storm az ő cégére, a Looking Glass Studios-ra

## Bontsuk má' ki a dobozt!

A játék két CD-n terpeszkedik el, az első az install, ami felpakol több mint egy gigát, a második az, amiről játszani kell. A beállításokkal valószínűleg senkinek sem lesz gondja, így ezeket nem részletezem. A game állítólag nem igazán kedveli a Windows 2000-ret, és bizonyos konfigurációkra is érzékeny. Néhány problémát orvosol az, ha lejjebb vesszük a felbontást, mondjuk szerencsétlen 640x480-ra, de a legtöbb gond mindenképp megoldódik a nemrég megjelent v1.01-es patch-csel, ami természetesen lehúzható a <http://www.anachronox.com/>-ról is.



▲ Eddie tudja, hogy hőseink szíamli krek

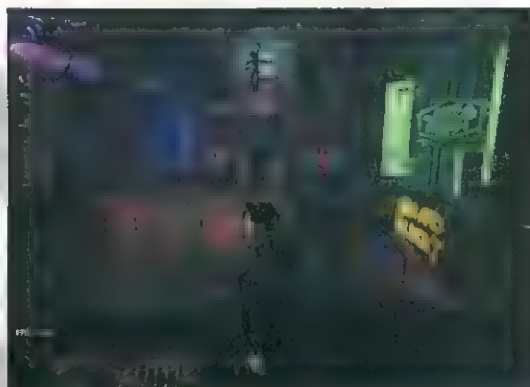












▲ A vöröslámpás negyed

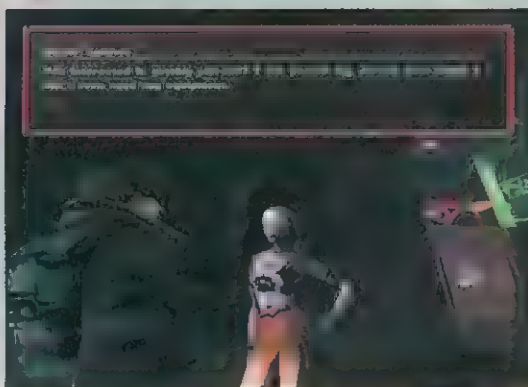
### Irányítás, harc és egyéb állatfajták

Az Anachronox tehát egy full 3D-s third person (külső, követő nézetes, mint a Tomb Raider) szerepjáték. Gémpléj tekintetében leginkább a Final Fantasy-kra, és a szintén Eidos által kiadott Omikron: The Nomad Soulra hajaz. Tehát nem pür hekkenszless, mint a Diablo, hanem sokkal inkább RPG-kalandjáték. Ha éppen nem mozgunk a billentyűzettel, az egér segítségével egy pointert is irányíthatunk point and click kalandjáték módra, amit a játék life cursor-nak hív. Ez elsőre roppant szokatlan és furcsa, természetesen idővel meg lehet szokni többek között, de a 3D pointer soha nem fog igazán kézreérni. Ha a képernyőnek van mélysége egy ponton, ott a Z tengely mentén beesik a monitorba a pointer. Ha valamivel lehet operálni, akkor ez elkezd sémkálni jobbra-balra, és rábökhetünk az egér bal fölére. Így aktivizálhatunk kapcsolókat, használhatunk tárgyakat, vagy éppen beszélgethetünk az NPC-kkel. Állítólag NPC-ből nem kevesebb, mint 449 van a játékban. Mindegyik éli a maga életét, mászkál, tesz-vesz, és lehet velük dumálni az élet dolgairól, néhányan még tárgyakat is kombinálnak maguktól. Ez a rész nagyon jól sikerült a gámában, ez az amitől igazán él, lélegzik a világ, amiben tevékenykedünk. A készítő az ellenfelek terén sem spórolt az anyaggal, állítólag 189 fajta különböző monsztrét küldhetünk át a másvilágra, ez szavatolja a hosszú játékidőt, és azt, hogy a harcok nem válnak unalmas rutinfeladatokká.

Az irányítás roppant egyszerű, a kurzorgombokkal, vagy az A, W, S, D gombokkal mozoghatunk, az egérrel pedig foroghatunk és használhatunk tárgyakat, dumálhatunk, és egyebek. A numerikus + és — a fényerőt állítja, az F10 és Num Lock a pause, a Tab pedig a karakterek között vált, a vezetőt választhatjuk ki a segítségével, akit irányítunk, a többiek pedig követik birká módjára. A Ctrl és bal egérgomb

kombóval próbálkozhatunk a zárt ajtók kinyitásával, erről később. Az Esc megnyomásával pedig beléphetünk az options menübe, itt találunk minden segítséget, töltést és mentést, statisztikát, kommunikálhatunk a titkárnőnkkel (infókkal lát el minket mindennel kapcsolatban,

stratégiázgatás. Valószínűleg a Square a PlayStationös Vagrant Storyban azért választotta a hibrid harci módszert, hogy mindkét tábornak kedvezzen, az igazán jó és komplex volt, remélem a körökre osztott harcos játékok lassan lemásolják majd azt a módszert. Tehát az Anachronoxban a harc nagyon oldszkúl, amilyen már a C64-es RPG-kben is volt, olyan megjelenítéssel, amilyen a Final Fantasy-kben látható. Felsorakoznak a harcos felek, aztán ha valaki lép, választhat a sok kis ikon közül, mozoghat, támadhat, védekezhetsz, használhat tárgyakat, és speciális skilleket is. A játékos karakterek mind különféle fejleszthető



▲ Kő pirszing? A kisagyba a legmenőbb manapság

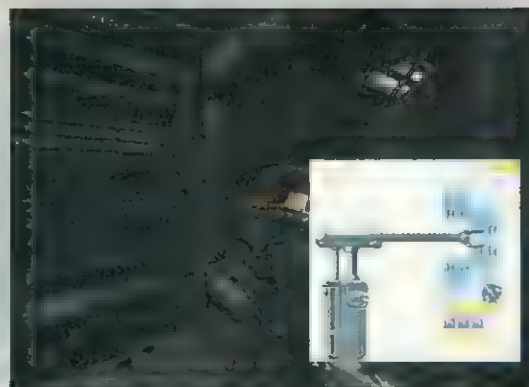
bemutatója a világot, plusz a küldetéseket is tőle kapjuk meg itt), használhatjuk a nálunk levő tárgyakat, menedzselhetjük a party-t, és egyebek. A legtöbb almenüt direkt elérhetjük az F gombokkal is, F1 = Fatima, F2 = állásmentés, F3 = állástöltés, F4 = opciók, F5 = party statisztika és F6 = party tárgylist. Később még pár újabb gomb is életbe lép, a játék elején például felvehetjük a digitális kameránkat, amit az F11-el használhatunk egyszerűen.

A harc is a játék 3D-s motorján zajlik, azonban körökre osztott, tehát nem valós idejű. Én személy szerint a pörgős játékménét híve vagyok, és főleg az akciójátékoké, így a szerepjátékokban is a Diablo-szerű realtime harc népes rajongótáborát erősítem. Ez persze nem jelenti azt, hogy legalább ennyien ne kedvelnék a turn-based csetepatékat, izlések és pofonok. Nekik jobban bejön majd az Anachronoxban a harc, számomra pedig ez egy kicsit unalmas

speciókkal rendelkeznek, ezeket pedig látványos animációk formájában zúdítják rá az ellenre, á la Final Fantasy.

Nagyon tetszett még a gémben, hogy szintén Final Fantasy mintára sok apró plusz aljátékkal is találkozhatunk. Valószínűleg ezekből nagyon sok van, én még

viszonylag kevéssel akadtam össze. A játék elején a bárban, ha ráklikkelünk a játékasztalra, mindjárt ki is próbálhatunk egyet csak úgy brahából. Ez egy egész érdekes, és roppant egyszerű apró logikai játék. A gép ellen kell játszani, van néhány kör, és ezek vonalakkal vannak összekötve. A körökön állnak a bábuk, és a vonalak mentén léphetnek, körönként mindenki egyszer. Ha már ellenfél által foglalt pozícióra lépünk, akkor ütjük azt, célunk természetesen az összes ellenséges figura levétele. Egyébként a valódi harcban is nagyjából így működik a mozgás, persze ott már a fegyverek és skill-ek is befigyelnek, ez jó gyakorlatot adhat a harcokhoz. A zárt ajtók



▲ Pikkjük meg a lokkot, jól!

## JÁTÉK

**Ha szeretnél megnyerni egy eredeti**

**ANACHRONOX PC-CD ROM-ot, vagy ANACHRONOX**

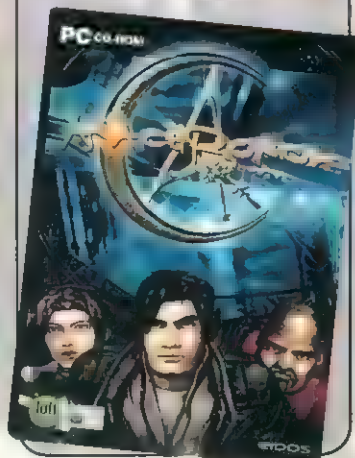
**poszttert, nincs más feladatod, mint válaszolni az alábbi két kérdésre:**

1. Mi John Romero barátnője neve?
2. Sorold fel a másik három Storm játékot!

**A helyes megfejtést nyílt levelező-lapon küldd el szerkesztőségünk címére!**

**Beküldési határidő: 2001. október 2.**

A nyereményket felvételre AUTOMEX MULTIMEDIA KFT. www.automex.hu-tól

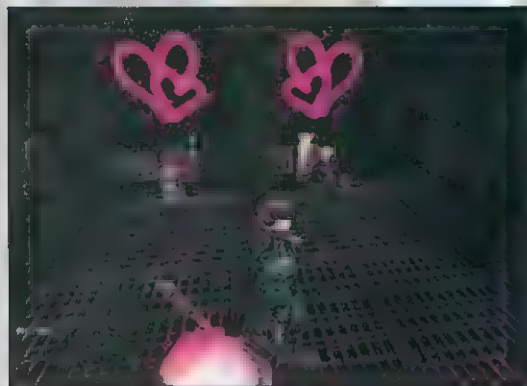






álkullccsal való kinyitása, hekkelésé is egy külön kis játékmód, hasonló a C64-es Paratrooid egyik aljátékához. Mindig egy bizonyos időt kapunk a zár feltörésére, és változó számjegyű zárkombinációkkal találjuk megunkat szemben. Minden számjegyet külön kell megtippelni, majd az „álkullcsunk” hideg-meleg szerűen egy skálán jelzi, hogy milyen közel járunk a megoldáshoz. Ez már elég támpont, hogy kettő, maximum három próbálkozásból belőjünk egy számjegyet, és a megadott időn belül — feltéve, ha megfelelő szintű a zár feltörő skillünk — kinyissuk az utunkba akadó zárat. (Nem ártana egy ilyen az ismert TV csatorna 2 milliós bórond játékához sem, mert még a 250 rugóhoz is egy az ezerhez az esély, az életben nem viszi el senki, hehe.) Ezek mellett, ha jól emlékszem a Hephæstus bolygón találtam egy igazi játékermet is, valódi retro mekkát, ahol két régi időket idéző játékkal is lehetett játszani. Az egyik a Pooper névre hallgat, ez leginkább a Pacmanre hasonlít, Crossfire szerű

többi lénnyel. Ez egyébként numerikus Enterre indul és a kurzorgombokkal irányítható. A másik gép a Bugaboo, az automatán látható logója láttán minden retro örült azonnal rávágja, hogy ez bizony a Galaga. Így ehhez még kevesebb kommentár szükséges, természetesen a rovarok a képernyő felső részén mozognak, és néha cakkosan támadásba lendülnek a képernyő alsó részén mozgatható űrhajók ellen. Az űrhajóval pedig le kell lövöldöznünk az ízeltlábúakat, hogy pontokat szerezzünk és a következő szintre jussunk. Ez is numerikus Enterrel indul, de ezt az egérrel kell irányítani jobbra-balra, a bal gombbal pedig löni lehet. Ezekhez hasonlóan érdekes húzás még, hogy a nyelvi skillket fejlesztve tudunk egyre több idegen lénnyel



▲ Hé srácok, ti meg micsinátok?

képernyőfelépítés mellett. Bár nem kell bejárni az egész területet, és pontokat gyűjteni, csak mindig a különböző helyeken megjelenő gyémántot kell felszedni, és természetesen elkerülni a kék paca figuránkra nézve fatális összeütközéseket a

elavultnak számít, a csúcs fejlesztők nem ezt választják. Ez szerintem mindenképp egy kicsit negatív ajánlólevél, bár elég sokat tuningolták az Ion Storm programozói is. Ha jól emlékszem a Quake 2 engine még szimpla mesh animációval dolgozott, ezt például átirták a mostanában trendi skeletal (csontváz alapú) animációra. A további technikai érdekességek (egy része Quake 2-es rutin, a többi Ion Storm továbbfejlesztés): színes irányított fények, dinamikus mesh és textúra LOD, szöveggel teljes összhangban levő automatikus száj, és ajak szinkronizáció, valós idejű arc deformáció érzelem kifejezéshez, 32 bites textúrák, particle (részecske) rendszer, ehhez hasonló sugár rendszer, lens flare, különféle kód módok, radiosity és parabolai

Az Anachronox szelvénye, a nem kis mértékben gyakorlattal átjáró John Romero. A játék mérős lehet mindazok számára, akik figyelemmel kísérték az ID Software kora munkásságát: John Romero, mint a csapat oszlopos tagja, nem kisebb alapművet megalkotásában vállalt tevékeny szerepet, mint a Wolfenstein; Doom, avagy a Quake műlőz. Az ID-től való távozását követően Ion Storm néven alapít fejlesztő csapatot, hogy aztán hatalmas bukást produkáljon hosszú éveken át fejlesztett Dominion nevű RTS-ével. A Quake-verőnek kiküldött Daikatana sem váltotta be a reményeket: hibába az érdekesnek mondható sztori, a már jevában idűlő Quake II látványvilágával a kiforrottságával Romero üdvöskéje érdemben nem konkurált. Az Anachronox így az elfű, mely történelisége, kidolgozott világa révén annak ellenére is veszaadhja a játékos társadalom Ion Stormba s Romeroba vetett bizalmát, hogy a program alapjait egyfajta optimalizált Quake II motorra épít.



▲ Mielink vs csövesek, FIGHT!

szót érteni, addig csak hablaty íródik ki a képernyőre. Erre természetesen szükség van a további jutáshoz.

### A mod

A játék motorja tehát a Quake 2 motor, ami manapság már

kus environment mapping. Ezek mellett még a legelőbb Quake 2 engine korlátot — mint a vertexek és tárgyak száma, és a térkép mérete — is megduplázták, vagy megnégyeszték, ugyanígy a 3D koordináta rendszert is átirták nagyobb felbontására. A hang terén pedig megjelent az mp3 lejátszás és a 3D hang, ez utóbbi Direct Sound 3D-n, EAX-on, és A3D-n keresztül is. Tehát összességében a motor nem olyan rossz, bár a lekerékített formákat azért senki ne keresse.

Az Ion Storm egyébként ígér különféle pálya és egyéb szerkesztőket is majd a játékhoz. Ilyenek az A.P.E. (Anachronox Programming Environment), ami a játék script szerkesztője, a B.E.D. (Battle Editor), amivel a harcokat szerkeszthetjük, az ION Radiant, ami maga a fő pályaszerkesztő, a NoxDrop, amivel az NPC-eket, tárgyakat és pikápot elhelyezhetjük, és a Planet, amivel a

realtime 3D mozikat scriptelhetjük, rendezhetjük.

### Jöjjön a kalapács

A játék elég szórakoztató, ráadásul kevés ilyen stílusú, kaland vonalú RPG jelenik meg manapság PC-re, inkább a hálózatosak dominálnak, meg a Diablo klónok. A Quake 2 motor mindenképp egy kicsit rossz reklám, akármilyen jól fejlesztette is az Ion Storm tovább, azért mutatja, hogy nem a csúcsra törnek. A látvány a továbbfejlesztés miatt persze eléggé rendben van, jópár igazán izlőses speciális effektet is felvonultat, de azért lehetne minden jobb is. A zene pedig monoton, nem igazán nyerte meg a tetszésemet. Negatívum még szerintem, hogy lassan tér rá a történet a fő vonalra, ez persze izlés és rendezés kérdése. Összességében az Anachronox minden téren nagyon okés anyag, egész húzós játék, csak valahogy az a forradalmi plusz hiányzik belőle, ami mások fölé emelné, amittől igazán nagy játék lehetne, és ami a Final Fantasy sorozat tagjaiban mindig megvan. Emiatt szigorúbb egy kicsit az értékelésem, talán többet is kaphatna, ha a Tom Hall, John Romero és Stevana Case triótól nem várna mindenki alapvetően hatalmas dobást. Végül is nem csinálják rosszul, de pár órát azért vehetnének az olyan „régijátékistenektől”, mint Andrew Braybrook, Tony „Ratt” Crowther, Manfred „The Master” Trenz, és még sokan mások.

Credo



Eidos Interactive / Ion Storm

PIII 700 (PII 266), 128 MB RAM (64 MB RAM), OpenGL

LÁTVÁNY  
JÁTÉKSZERKEZÉS  
SZAVATOSÁG  
TÉNYELŐ

✓ - üdítő színfolt a PC-s RPG palettán

✗ - hosszú lőtávolság a zónák között nehézség a 3D pointerrel játszani - kicsit elavult az engine

92



**Az egyetlen interaktív televízió  
Magyarországon.**

**Előadás minden nap 16.30-tól 04.30-ig.**

**Fogható az UHF26-os földi csatornán,  
kábelén és az Interneten.**



### **Műsorainkról:**

**Netburger:** Könnyed fiatalos  
interaktív magazinműsor minden  
hétköznap 16.30-tól 21.00 óráig. Internet,  
hardver, szoftver, zene, szórakozás **NEM  
CSAK HOZZÁÉRTŐKNEK!** Telefon, sms,  
chat, e-mail, webkamerás bejelentkezés.  
Csak a ti fantáziátokon múlik, hogyan  
kapcsolódtok be adásunkba – otthonról.

**Boxer:** forró hangulatú erotikus  
műsor minden pénteken és vasárnap  
éjjel. Szex, szerelem és a szükséges  
kellékek... Persze nem csak beszélünk a  
témáról, hanem látványos  
showelemekkel fűszerezzük az adást.



### **Hol fogható a fix.tv műsora?**

Budapest teljes területén és 60 km-es  
körzetében az UHF26-os csatornán  
szobaantennával, vagy tetőantennával bármely  
TV készüléken vehető a fix.tv adása.  
Egyszerűen csatlakoztassd az antennát a TV-  
hez, majd az UHF (általában U betűvel jelzik a  
TV-k) sávot kiválasztva hangold rá a készüléket  
a fix.tv-re. Ha nem megfelelő minőségű a kép,  
próbáld az antenna helyzetét megváltoztatni!



<http://www.kaloz.tv>

<http://www.fix.tv>  
438-537-6

Ha kábel-előfizető vagy és nem találod a fix.tv műsorát, jelezd igényedet a kábelszolgáltató ügyfélszolgálatán.  
Ha rendelkezel Internet-hozzáféréssel, a fix.tv portálján keresztül a „live” menüpontra kattintva nézheted az adást **és nap**



# MECHCOMMANDER<sup>2</sup>

## Gigászok harca

**N**emrégiben tanúja lehettem egy PlayStation 2-es játék tesztelésének. Az anyag egy alternatív jelenképet vázolt fel, miszerint: mi történt volna akkor, ha egy speciális technológia felfedezésének segítségével a japánok nem teszik le a fegyvert a II. Világháborút általunk ismert végén. A dolog pikantériája — természetesen eme futurista elgondolás mellett —, hogy a speciális technológia nem mást jelentett, mint hatalmas robotokat. Bőszöm nagy vasgépeket, melyeket rátermett pilóták irányítottak, s melyek bármely csatában sok-sok emberrel felérve vették fel a harcot ellenfeleikkel...

Ekkor gondolkodtam el először azon, hogy mennyire különbözik a japán és az európai kultúra hozzáállása a Mechekhez. Míg a keleti szemlélet szerint ezek az óriás robotok afféle heroikus, szuperhumán lények — már-már önálló viselkedéssel felruházott egyedek —, addig az európai, illetőleg amerikai (ún. fehér☺) emberek számára ezen szerkezetek nem többek némi energikus bájjal felruházott gépeknél.

Az anime robotok személyiséggel rendelkező hősök, és kalandjaik is ezen alapulva alakulnak. A „fehér ember” által fiált társaik azonban megrekedtek az ember képességeinek határait kiszélesítő gépek funkciójának betöltésénél, amelyek sosem lépnek túl azon a meghatározáson, amit mi, RTS rajongók nemes egyszerűséggel úgy

nevezünk: unit, azaz egység — az

általunk képviselt haderő szerves része.

Jóllehet, fenti állításaim ellentmondanak a Mechek köré épülő regények tartalmi részén, ahol a pilóták nem korcsosulnak a saját maguk által irányított harci robotjaik árnyékává, azért ne feledkezzünk meg arról, hogy ezen bevezető egy játék ismertetésének része — s mint olyan, elsősorban a Mechek világára épülő univerzum által inspirált programok által gerjesztett benyomásaimat hivatott a publikum elé tárni.

S legyen szó akár a Mechwarrior sorozatról, akár a most bemutatásra kerülő Mechcommander 2-ről — vagy annak első epizódjáról —, a készítőik mindig gondoskodtak arról, hogy a lelkes játékos ne feledkezzen meg azon tényről, miszerint ő csak a robot/robotok irányítására hivatott.

Természetesen nem lesz ez másképpen aktuális Mech-játékunk esetében sem, jóllehet, az immár a Microsoft markában leledző trademark ezúttal is megpróbál tüntetni önmagán.

Hogy ez a kis bevezetés mégse tűnjön fikázásnak, előljáróban máris elmondom, hogy a Mechcommander 2 nagyon is jó játék.

Sőt, azt is merem állítani, hogy az a fajta folytatás, ami elődje nélkül is megállja a helyét. Ennek köszönhetően nem is fogok semmilyen összehasonlítást eszközölni a sorozat első epizódjával, sem a Gold Editionnel. Azok számára, akik már eddig is otthonosan mozogtak ezen univerzum világában, semmi esetre sem fog csalódást okozni a játék — akik pedig csak most ismerkednek Mechek népes táborával, minden szükséges információt kinyerhetnek a legújabb robotstratégiából az előzmények megismerése nélkül — és garantáltan jól fognak szórakozni egy ideig.

Lássuk hát, mitéle embert és robotot próbáló eseményeknek kellett bekövetkezniük ahhoz, hogy kialakuljon mechanikus harcosaink aktuális konfliktusa:

### A sztori

mely szerint 3063-ban járunk, amikor is sokat tapasztalt földünk felszínén az emberiség újabb összeütközést generál magának. Természetesen a történelem ismétli önmagát, így ezen

konfliktus középpontjában megint a már Nagy Sándortól Hitlerig megtapasztalhatott dilemma áll: azaz ki uralja az adott területet. Az Emberiség Örökségének őrizői a jól bevált módszer alkalmazását ezen nézeteltérés elsímítására: az erőszakot.

Ennek köszönhetően viharos sebességgel polgárháborús helyzet áll elő, amelyet csak tetéz, hogy a „rosszak” a konfliktus kirobbanása utáni hetedik napon uralmuk alá vonnak néhány igen komoly gyártási rátával rendelkező fegyvergyárat. Az erőszak erőszakot szül — mondhatnók —, így a „jók” mindenféle egyezkedést elhárítva úgy döntenek, irmagjukat sem hagyják a Szent Világbéke ellen törőknék.

Hogy, hogy nem, a helyzet mindazonáltal majd' három hét elteltével sem csitul, és egyre inkább kezd olybá tűnni, hogy a karhatalom fegyveres erői a hagyományos hadviselés fondorlataival nem képesek úrrá lenni a konfliktuson — amely nagyban köszönhető az egész világot behálózó kereskedelmi szövetségnek, amely mindennél jobban igyekszik vigyázni arra, hogy üzleti érdekei a legkevésbé se sérüljenek.

Így eshet meg, hogy az egyre nagyobb méretűre rugó összetűzés lekezelésére minket kérnek fel — a független „zsoldost”, aki megbízható, bár némileg gyakorlatlan pilótái élén majd biztos kézzel sertésmájkonzerves dobozzá zúzza helyettük a csúnya rossz negatív előjelű Mecheket.

### Mechek a Mechek ellen

Adva vagyon tehát a konfliktus — de ahogy azt már fentebb is említettem, ezúttal nem egy ország, vagy nép képviselőjeként lépünk színre. Egyszeri zsoldosként nem is áll más forrás



rendelkezésünkre, mint saját bevételünk, amelynek mértékét természetesen jó néhány dolog befolyásolja. Legegyszerűbb esetben könnyedén növelhetjük ezt a térképeken elszórtan megtalálható speciális épületekkel, melyeket elfoglalva jelentősen gyarapíthatjuk utánpótlás-értékünket. Persze ügyes stratégák a küldetés kezdetén megadott összegből gazdálkodva is sikeresen ténykedhetnek, hiszen sok olyan lehetőség adódik felesleges utánpótlás-pontjaink elherdálására. Lássuk is őket sorban:

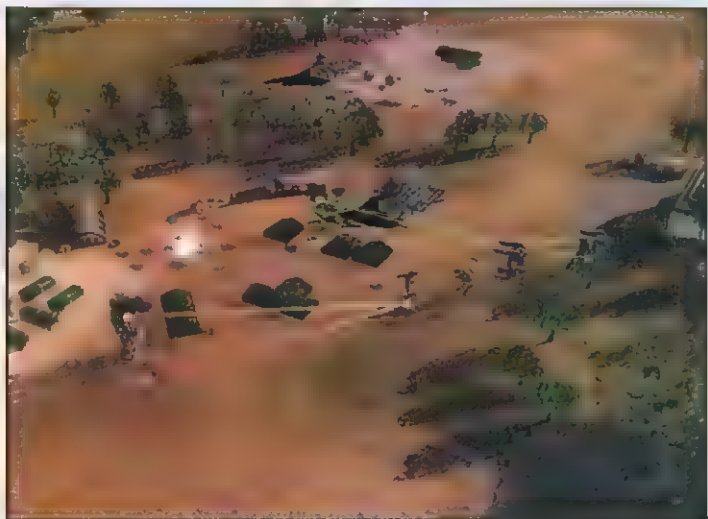
Air Strike: Légicsapás — túl sok magyarázatra, azt hiszem, nem is szorul. Amennyiben igénybe vesszük ezen szolgáltatást, az általunk kijelölt helyen pillanatokon belül lecsap néhány bombázó gép, és rendesen ad az ellen arcába.

Fixed Artillery: ezen adott pontra kihelyezett lövegekkel bevédhetjük a kulcsfontosságú épületeket, átjárókat, jóllehet rögzített mivoltuk végett nem feltétlenül olyan hasznosak, mint amennyibe kerülnek

Sensor Probe: egyszeri radar-egység, mely szintén helyhez kötött, ám jóval nagyobb területet képes átvizslatni elektronikus szemeivel, mint a legképzettebb radarspecialista pilótánk. Felderítésre elméletileg tökéletes,





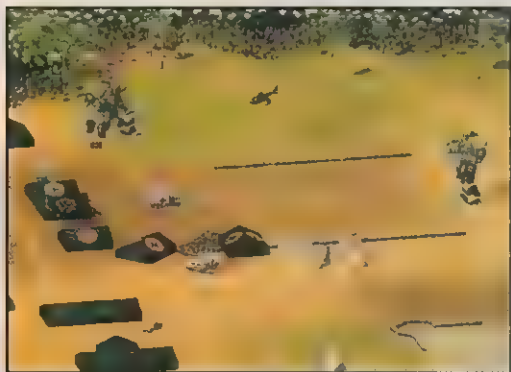


ám gyakorlati haszna igazándiból nincs.

**Repair Truck:** Mechjavító egység — az egyik leghasznosabb mind közül, segítségével minden sérült egységünket képesek vagyunk helyül-közzel kipofozni. Egyetlen hátránya, hogy harc közben használhatatlan, ugyanis a kezelése alatt álló Mehek nem képesek harcolni a javítás végezetéig, ráadásul ellenségeink is előszeretettel pécézik ki, mint leggyengébb láncszemet...

**Scout Copter:** gyakorlati haszna hasonló a Sensor Probe-éhoz, azzal a különbséggel, hogy ezek a fürge helikopterek már saját kezünk által irányíthatóak, és némi fegyverzetük is akad.

**Minelayer:** mint az a neve is mutatja, ezen eszköz gyakorlati haszna a terep agyonaknásításában rejlik. Legtöbb esetben tökéletesen szükségtelen, ám azon kevés küldetés során, amikor a saját, vagy szövetségeseink adott területeinek, épületeinek megvédeése a cél, igen hasznos megelőző haderőt képviselhetnek.



Gyakorlatilag akkor használhatóak a legjobban, ha veszített küldetés után az állást visszatöltve már pontosan tudjuk, honnan is fog támadni az értelemszerűen velejégig romlott ellen...

**Salvage Craft:** Ezek a járművek képesek kimenteni az ellenség által hátrahagyott, még nem teljesen leamortizált robotokat a csatamezőről, ami gyakorlatilag lényegesen olcsóbb megoldást szül, mintha a harc végeztével szednénk fel azokat — még így sem olcsó, de hát valamit valamiért... Ezek a segédeszközök hivatottak tehát arra, hogy az elének kitűzött küldetések sikeres végrehajtását elősegítsék. Azonban mindez még édeskeves lenne az eredményes-séghez — amely



nagyban függ attól, hogy hogyan vértessük fel magunkat a missziók megkezdése előtt.

#### **Előkészületek**

Minden egyes küldetés előtt kis videó képében, és írott formátumban is tájékoztatást kapunk az elvégzendő feladat

milyen-ségéről, a küldetés során felferülhető nehézségekről — ezen információkból gyakran ténylegesen leszűrhetünk némi használhatót, bár sajnálatos módon a legtöbb esetben az „erősebb-kutya-nemz-utódot” elv dominál: igyekezzünk tehát az általunk elérhető lehető legkeményebb, legjobban felszerelt, és leghatékonyabb mechsapatot összeállítani: persze ennek is lehetnek hátulütői, hiszen egy Atlas hiába képes pár másodperc alatt felszámolni az ellenség haderejét, ha lassúsága révén csak addigra ér lőtávolságba, amikor már Repair Truckos pilótánk is katapultált, és vett egy csomag füstszűrőtlen Lucky Strike-ot a tábori kávéházban a nagy ijedségre...

Amint kellőképpen felszereltük,

ideje a megfelelő pilótákat is összeválogatni a nagy roszdászörnyekbe. Mivel pilótánk bizonyos időközönként specializált képességekre tehetnek szert, szintén nem árt figyelemmel követni az előzetes küldetésismertetést, mivel egy tapasztalt radarspecialista sok esetben jobban jöhet, mint egy nehéz gépfegyverek kezelésében jártas macho — természetesen küldetése válogatja. Mivel a specializálódást is mi magunk irányítjuk, gyakorlatilag azt is megtehetjük, hogy egy-egy sokat foglalkoztatott mechsófort akár a nehézfegyverzet-, és a radarkezelés mesterfoglására egyaránt kiképezzünk.

Alapvetően jellemző azonban az egész játékra, hogy a nyers erő mindenféle taktikázás felett áll — így nyugodt lélekkel pakoljunk meg minden egyes Mechet az általa elbíráható maximális löveggel, amennyire csak képességei engedik. Ez elsősorban függ a roboton felhasználható felület mértékétől (valamiféle paradox módon a fegyverzetet a gépek gyomrába kell

## **JÁTEK**

**Ha szeretnél megnyerni egy eredeti**

**MECHCOMMANDER**

**PC-CD ROM-ot, nincs más feladatod, mint válaszolni az alábbi két kérdésre:**

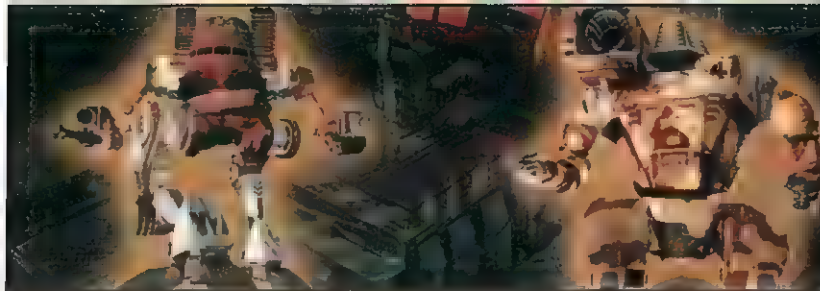
- 1. Melyik a legnehezebb küldetés a játékban?**
- 2. Melyik a leggyengébb mecha?**

**A helyes megfejtést nyílt levelezőlapunk küldd el szerkesztőségünk címére!**

**Beküldési határidő: 2001. október 2.**







pakolunk, ami azt a furcsa képzetet keltheti az emberben, hogy minél nagyobb egy Mech gyomra, annál ütőképesebb — jóllehet, ez az elképzelés csipőből hülyeség, nem tudok szabadulni attól a gondolatától, hogy ez szintén egy alapvetően európai felfogástól származtatható, miszerint minél nagyobb valami, annál hatékonyabb. Végül is ez itt a jövő... gondolhatnánk joggal, amikor is a méreteknél nem szabadna egyenesen arányosnak lenni a hatékonysággal. Na mindegy... ), illetve attól a mutatótól függ, amely a robot hőleadásának mértékét szabályozza. Persze rendelkezésünkre állnak olyan eszközök, melyekkel befolyásolhatjuk ezen értéket, de ezek szintén a gépek testén foglalják az értékes helyet. Ugyanitt jegyezném meg azt is, hogy a használható Mehek kb. 60%-át már az előző epizódból, és a Gold Editionból is ismerhetjük, az új egységek kitapasztalása a fent említett mutatók függvényében nem okoz különösebb fennakadást. Aki mégsem érzi elég biztonságban magát a játék során megszerzett tudással, az nyugodtan használja a többek közt a célra is szolgáló Encyclopedia opciót a főmenüben, amely széles körű ismerteket nyújt minden Mech-kel kapcsolatos kérdésben. Jómagam érdekességeként tekintettem ezen lehetőségre, hiszen a program nem merül el igazán a Mech válfajok mélységeiben — a fent említett



két szempont gyakorlatilag ki is elégíti a szükséges tudás fogalmát... Egy szó mint száz: harcba fel!

### A küldetések

Lévén a Mechcommander 2 azon kevés stratégiai játékok egyike, amely az adott egységgel való gazdálkodás

elvén alapszik, többé-kevésbé taktikai érzékeinket igyekszik próbára tenni.

Eme sarkalatos pont az, amelyen a Mechcommander 2 singleplayer módja, mint olyan, gyakorlatilag megbukik... Ez bizony igencsak szomorú, de az őszintét megvallva a küldetések egy cseppet sem sikerültek változtatásra. Az esetek kilencven százalékában a „juss el ide, és közben gyakj le mindenkit” dominál, míg a hátralévő tíz százalék a „védd meg ezt a helyett a mentett állásod árán is” szindrómára korlátozódik. A készítőik melegségére legyen mondván, hogy ezt a hiányosságot igyekeznek kellő módon elbújtani olyan átfeladatokat mögé, mint hogy vegyük át az irányítást adott jármű, egység, épület felett — de azután természetesen védjük meg azt, és irtsuk ki az elleni őrmezt... ez azonban sajnálatos módon szemernyit sem javít a sekélyes küldetés-struktúrán — a Z: Steel Soldiers esetében például sokkal sikeresebben oldották meg ezt a problémát...

Mindamellé le kell szögezni, hogy a Mechcommander 2 játékmenete kifejezetten élvezetes, és a multiplayer ingyencsége jelentős hatást gyakoroltak a végleges szavatosság-mutatóra.

Mindenképpen jóleső érzés lenyomni a missziókat, a szórakozás garantált. Ez azonban inkább afféle kikapcsolódás, amely nem függ a

kihívástól, értsd: le lehet nyomni egy küldetést, és le lehet nyomni több küldetést is, de ajánlott mindezalatt egy olyan játékot is installálni tartani gépünkön, amely tartalmasabb játékmenetet biztosít az elvakult jüzerek számára. Mindezen negati-

vumokat igyekszik ellensúlyozni a jó értelemben vett primitívség határát súroló kezelés, illetve azon tényezők, amelyeket a következőkben taglалunk:

### Látvány, hangok, zene, és egyéb

Az első körben leszögezhető, hogy a Mechcommander 2 nagyon is látványos — a robotok igen aprólékosan kidolgozottak, a tájmodellezés szemet gyönyörködtető, az effektek kápráztatóak. Kár, hogy ez idő tájt már olyan 3D stratégiákat végigjátszhattunk (akár többször is), amik ugyanezt a szintet, vagy még többet is képesek voltak hozni. Biztató benne, hogy a Microsoft védő szárnyai alatt a játék valamiképpen felül fog kerekedni a napjainkban futó 3D RTS-ek látványvilágán, de nem lett igazam — a megjelenítés pontosan azt hozza, és semmivel sem többet, amit ma már el is várunk...

Üdvözlendő ötlet azonban, hogy Mechjeink színeit gyakorlatilag az egész játék során bármikor módosíthatjuk, amely lehetőség számomra igen megnyerőnek bizonyult — hol kék-sárga, hol tört fehér-piros (vagy akár még merészebb) kombinációkkal riogattam az ellen szépérezékét — hogy ennek a játékmenet szempontjából van-e valamiféle jelentősége, arra nem sikerült rájönnöm, de jó mókának bizonyult...

A kamera mozgatása sem okozott problémát, a módszer teljes egészében megegyezik a műfaj által meghatározott alap funkciókkal.

A zenék szintén teljesen rendben vannak, az atmoszférához illően hol patetikusan szimfónikusak, hol a Sacrifice „tribál” muzsikáihoz

hasonlatosan vérpezsdítőek. A hanghatásokkal azonban megintcsak elvetették a súlykot, ugyanis a legtöbb hangeffekt olyan dobozhatást kelt, mintha bent ülnénk egy Mech belsejében — de mivel ez nem egy újabb Mechwarrior; így én szívesebben vettem volna olyan bázikus robbanásokat, amelyek valóban a gigantikus robotok hatékonyságát hivatottak szimbolizálni. Viszont egy dolgot le kell szögezni: ha tehetitek (gyak. fel van installálva a game a gépetekre), hallgassatok bele a Mechcommander2\data\sounds mappában található music32.wav fájlba. Ez a legjobban sikerült nótá az egész lemezen (izé, miket beszéltek!)

### S végül

Már a Microsoft védjegye is elég garancia arra, hogy a Mechcommander 2 igenis kipróbálható, és játszható anyag. De talán pont ennek a védjegynek, és persze a Battletech univerzumnak köszönhető az is, hogy az ember — tesztér és játékos egyaránt — komoly elvárásokat támaszt a programmal szemben. És bizony a Mechcommander 2 nem minden szinten felel meg ezeknek az elvárásoknak

Ennek ellenére azt kell mondjam, én jól szórakoztam a program kiveszésének közepette — a stuff többé-kevésbé hozza azt, amit ebben a műfajban manapság követelmény, mindemellett nekem mégis folyamatosan az az érzésem volt, hogy ennél többet nem is kapunk.

Csak azt, amit amúgy is elvárnánk. Egy szemernyivel sem többet.

VargaB.

Microsoft / EASA Interactive

www.mechcommander2.com

PN 400 (P266), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D!

**LÁTVÁNY**  
**ÍRÁSKÖZÖSSÉG**  
**SVAVATOSSÁG**  
**ZENE-HANG**

✓ látványos  
✓ aprólékos  
✓ könnyen irányítható  
✓ kellemes zene

✗ semmi újat nem ad a műfajhoz  
✗ egyhangú küldetések  
✗ egy ilyen nagy névvel többet várnánk...

**82**





# SHOGUN TOTAL WAR

ITT BÉKÉT NEM TALÁL SZ...

# THE MONGOL INVASION



EUROPA  
UNIVERSALIS

1492-1792

**MAGYAR**  
NYELVEN



# HIT · HATALOM · GAZDAGSÁG

## Child Welfare as a Public Policy Issue

# OIL TYCOON

magyar elajánló

**MAGYAR NYELVEN**

egy jót...

# OILSY GOON

PC

10



MAGYAR

MACROBATH

**MAGYAR**  
KIVÉLVET

# TRAVELBOX

## Hungária

37/315-905





# DRAGONRIDERS

## Ármánylovasok

Az alábbi két oldalt elsősorban az igazi, klasszikus kalandjátékok rajongóinak figyelmébe ajánlom. Az Ubi Soft legújabb játéka egy Magyarországon jobbra még ismeretlen világba repít minket a fantázia, és a sárkányok szárnyainak segítségével.

### Történelmi visszatekintés

Pern a világ neve, ahol a mese kezdetét veszi. Lakóinak rendelkezésére állnak ősi forrásaik — többé-kevésbé — saját múltjukról, csak már értelmezni nem tudják. Az olyan nevek, mint Terra, űrhajók, vagy fényévek mára rég ismeretlen fogalmakká váltak. A mítosz rendelkezésükre áll, a legnagyobb barlangrendszerek mélyén porladó papirusztekercsek az igazat szölik, de már senki sem tudja miről...

Számos generációval ezelőtt három hatalmas csillaghajó érkezett ide, emberi telepések tömegeit szállítva magával. A cél új bolygók meghódítása volt, az emberi civilizáció nagyobb dicsőségére. Eleinte minden rendben haladt. De csak egy rövid ideig. Az első generáció még nem ismerte a másikat, a vörös bolygó titkát, sőt, máig sem tudja senki, hogy pontosan mi is történik

minden kétszázadik évben. Annyi bizonyos, hogy ilyenkor Pern közelébe kerül a bolygó, ami pusztulást jelent számára, és a túlélők csak úgy nevezik: Thread. (Nem tudtam neki értelmes magyar fordítást fabrikálni, de ha izes angolsággal ejtjük, akkor úgyis hatásosabb!) A túlélők maradványa Északra húzódott, a bolygó szunnyadó vulkánjainak közelébe. Még mielőtt a

teljes hanyatlás hatalmába kerítette volna őket, tudásuk utolsó erejével felhasználták az ott talált egyik életformát saját érdekeikben. Leginkább a hullókhöz hasonlítható tűzgyíkot genetikailag megváltoztatták, hogy kifejlődjének túlélésük zálogai: a földi mitológiából oly jól ismert sárkányok. Majd elbuktak, a magas fokú technikai civilizáció eltűnt, és magával vitte összes tudását — de utolsó kísérletük sikerrel járt. Pern egén megjelentek a kolosszális repülő monstrok, az értelmes sárkányok, az emberi-ség szolgái.

de ha azt vesszük, hogy csak a beszélgetéseket tároló .wav fájlok több mint háromezer-kétszáz fovel sorakoznak fel a névsorolvasáskor, az már sejtet valamit. Ha más nem is, jó sok dumcsit.

A nyitó pre-renderelt



▲ Ármány, cselszövés, kaki

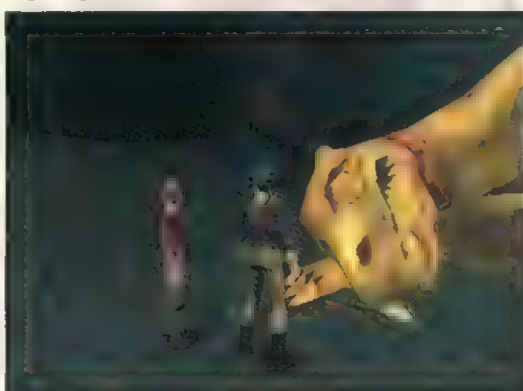
animáció egészen hangulatosra sikeredett, és az ezek után következők — már a játék saját motorjával — szintén szimpatikusak. Ha egy kicsit rosszindulatú akarok lenni, akkor azt mondanám, hogy az intro és a New Game opció után

DragonRiders szerintem csak ebben az esetben mutatja meg igazi arcát, sőt, előre bocsátom, még a kalandjáték-rajongók táborán kívül is becsérkészhetsz egy-két „áldozatot”.

No, de milyen is ez a látványvilág? Valahol félúton a Tomb Raider és az Alone in the Dark között, a már említett Unrealhoz hasonló körítésben. Rengetek a superközelei, mikor szinte az emberek torkába is belelátunk, de ugyanilyen mennyiségben találkozunk hatalmas tájképekkel is, érzékelte a sárkányok és Pern nagyságát. A játékmenetbe szervesen beleágyazódik a beszélgetés, az interaktivitás is, ilyenkor állandóan filmszerűen mozgó beállításokat kapunk, általában élvezetes szemszögekből.

### Billentés

A DragonRiders szerencsére azon játékok közé tartozik, amiknek az irányítása fel sem tűnik az embernek. Órák óta megy a game, mi pedig olyan könnyedén sajátítottuk el az irányítást, hogy természetesként vesszük. Ez elsősorban adódik abból, hogy csak és kizárólag a billentyűzettel operálunk, karakterünk irányítását pedig a játék során, a kalandok közepette vesszük



▲ Belemászhatok a szájába...

### A jelen

Az emberek ma kis önálló közösségekben élnek az északi barlangokban, vagy erősségekben. Az idők során felfedezték, hogy egyes kiválasztottak telepítikus képességekkel rendelkeznek a sárkányok felé. Az emberi társadalom és a sárkányok élete örökre összefonódott, megjelentek az úgynevezett sárkánylovasok, a világ legtitizteletreméltóbb vezetői, akik ellenben a szokásokkal nem igazták le a középkori viszonyok között élő civilizációt, hanem azok segítőivé, sőt védelmezőivé váltak.

Történetünk akkor kezdődik, amikor egy fiatal, de törekvő sárkánylovas — hősünk —, D'kor egy sokkal veszedelmesebb, és hogy finoman fogalmazunk: „aktuális” fenyegetést fedez fel egy teljesen ismeretlen, de annál halálosabb ellenség részéről.

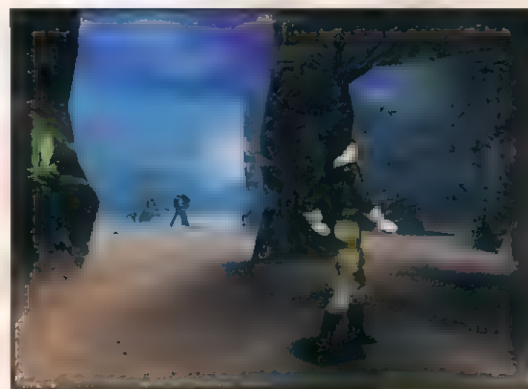
### Meggyőző méretek

A DragonRiders tehát végső soron egy fantasy kalandjáték, megspékelve némi sci-fi eredettel. Hatalmasnak és lenyűgözőnek kell lennie, ha sárkányok szerepelnek benne, ez ugye triviális. Ezt már az installálás során első körben észrevételezni lehet, ugyanis majd hatszáz megát telepít fel. No jó, ez mai viszonylatban már nem olyan sok,

következő videók már-már túl hosszúak. De nem vagyok rosszindulatú, a tényleg több percen keresztül futó előzetes fejtájtás is mind a monumentalitásra törekszik, enyhén flitogtatva a programozók tudását.

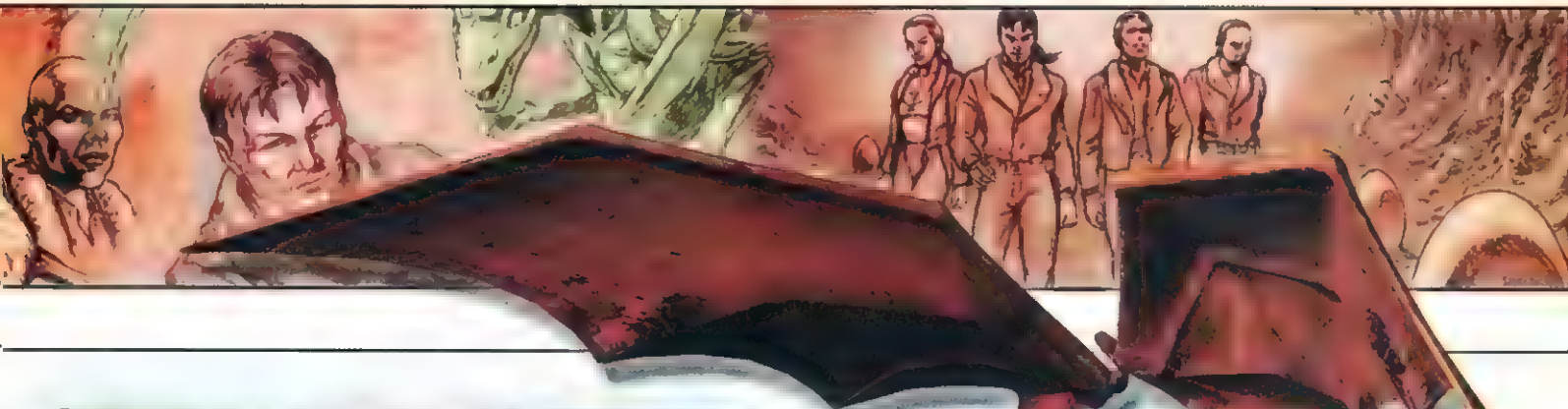
Itt álljunk is meg egy percre. Módomban állt több gépen futtatni a játékot, és ha nem is csúcskategória, de egy jó közepesen izmos konfiguráció szükséges az Unreal látványvilágára emlékeztető motor teljes élvezetére. Mivel nem fix háttérsele programról van szó, természetesen be lehet állítani a grafikai opciókat, de a teljes látványvilág élvezete csak 1024\*768-as felbontásban, full extrával élvezhető igazán. Ezt már el lehet érni egy 600 MHz körül duruzsoló procival, de legalább 128 mega RAM is feltétlenül elkel.

Ó, és persze a közelünkben található legnagyobb monitor. Nem mintha a felsoroltak nem lennének „ajánlottak” bármelyik másik játékhoz, de a



▲ El innen, mielőtt én is cőtábla lennék!





## Sárkány Enciklopédia

Isteni anyszáz évvel ezelőtt Európában megjelent a sárkány. A legenda szerint a régebbi barlangjaiban ormóttan testű sárkányok éltek. Legyőzniük nem lehetett, mert magukban hordozták a természet összes erőjét, ami sokkal veszedelemesebb az embereknek, mint bármilyen más élő vagy földi katasztrófa. Az egyik legrégebbi középkori sárkánylegenda Szent György nevéhez fűződik. A 7-8. században keletkezett Beowulf-eposzban a föld és az országot pusztító sárkányt megöli, de a küzdelemben maga is elvérzik. Sárkány szerepel a Nibelungen-énekekben, és egy orosz hősi énekekben, amelyekben Dobrynya Nikitics (micsoda név!) legyőzi a Gorynych nevű sárkányt. A szláv történelemben, aki csak jéggégé fagyott kőcsakaszorú hámban tudna legyőzni, még a helyi fenevadat! A keresztény fellegős szerint a sárkány a föld és az országot jelképezi, amelynek legyőzése érdekében a hűközhöz hű szentek és katonák életük kockáztatásával is szívesen indulnak harcba a hitelenség ellen. Nem csak Európában, de az egész világon rengeteg sárkánnyal kapcsolatos mítosz és legenda maradt fenn. Sokak fantáziáját megmozgatta az, hogy hogyan lehetett képes a legkülönbözőbb népektől eredő leírások megdöbbentően hasonlóak. Következzék a találatok igénye nélkül még néhány szöveg a sárkányról.

**Aladdin története.** Egyiptomi királyi udvarnok egy sárkányt fogott el, amelynek

**Apokrif történetek.** A sárkány a föld és az országot jelképezi, amelynek legyőzése érdekében a hűközhöz hű szentek és katonák életük kockáztatásával is szívesen indulnak harcba a hitelenség ellen.

**Famini.** A sárkány a föld és az országot jelképezi, amelynek legyőzése érdekében a hűközhöz hű szentek és katonák életük kockáztatásával is szívesen indulnak harcba a hitelenség ellen.

**Hudra.** A sárkány a föld és az országot jelképezi, amelynek legyőzése érdekében a hűközhöz hű szentek és katonák életük kockáztatásával is szívesen indulnak harcba a hitelenség ellen.

**Lamboni.** A sárkány a föld és az országot jelképezi, amelynek legyőzése érdekében a hűközhöz hű szentek és katonák életük kockáztatásával is szívesen indulnak harcba a hitelenség ellen.

**Lamboni.** A sárkány a föld és az országot jelképezi, amelynek legyőzése érdekében a hűközhöz hű szentek és katonák életük kockáztatásával is szívesen indulnak harcba a hitelenség ellen.

**Nyolgy.** A sárkány a föld és az országot jelképezi, amelynek legyőzése érdekében a hűközhöz hű szentek és katonák életük kockáztatásával is szívesen indulnak harcba a hitelenség ellen.

**Szűz depresszió.** A sárkány a föld és az országot jelképezi, amelynek legyőzése érdekében a hűközhöz hű szentek és katonák életük kockáztatásával is szívesen indulnak harcba a hitelenség ellen.

**A királysárkány.** A sárkány a föld és az országot jelképezi, amelynek legyőzése érdekében a hűközhöz hű szentek és katonák életük kockáztatásával is szívesen indulnak harcba a hitelenség ellen.

**A Sárkány.** A sárkány a föld és az országot jelképezi, amelynek legyőzése érdekében a hűközhöz hű szentek és katonák életük kockáztatásával is szívesen indulnak harcba a hitelenség ellen.

teljesen birtokunkba. Az egyik legaranyosabb példa, amikor a lopakodás képességét tanuljuk egy városi zsebmetszőtől...

Mindenesetre van egy ellenpéldám is erre: a sztori vége felé a gonosz erők ármánykodásának következtében börtönbe kerülünk (Ja, ez akár topik téma is lehetne, mint klasszikus kalandjáték-elem, én kapásból négyet-ötöt is fel tudok sorolni, amikben egy tömlöc magányos lakójává válunk. Igaz, ha jól mennek a dolgok, percekben belül kiszabadulunk, és nem túl messze a tárgyainkat is megtaláljuk. Mint ahogy itt is :) De a lényeg itt az, hogy a barlangrendszerbe fűrt tömlőcöket megvilágító fáklyák „lekapcsolásával” komoly helyzeti előnyre tehetünk szert az örökkel szemben. Alapesetben, ha egy olyan terület közelébe érünk, ahol valamit — úgy mond — cselekedhetünk, például a kéz, és más hasonló komoly fejtorést okozó ikonok villannak fel. Jelen esetben a sötétbe burkolódzó emberfejed lehetőséget a lopakodásra, de csak arra, a fáklyák és egyes kapcsolók mellett az aktivizálásukhoz szükséges ikonok nem akarnak sehogyan sem előjönni. Illetve egyszer sikerült, de olyan módon, ami szerintem sértene az alkotók elképzeléseit. ☺

Szóval olyan nagy problémával kerültem szembe, ami napokra megakasztotta a játékmenetet, és éppen csendesen sírdogáltam a sarokban, amikor rátk — olvasókra — gondolván újra nekiveselkedtem, és láss csodát! sikerült rájónom... hogy 3D-ben is lehet forgatni a nézetet, karakterünkötől függetlenül elkalandozhat a kamera. Hurrá! Mégpedig a numerikus billentyűzet 5-ös gombjával

aktívizálhatjuk a kamerát, amikor is a körülötte található — jobb esetben még a billentyűzeten meglévő — társaival körözhetünk egy kicsit. Kicsit csak, mert ez a lehetőség nem éppen a játék csúcsteljesítménye: jobb esetben azonnal kivágódunk az űrbe. (Tudjátok, ahol véget érnek

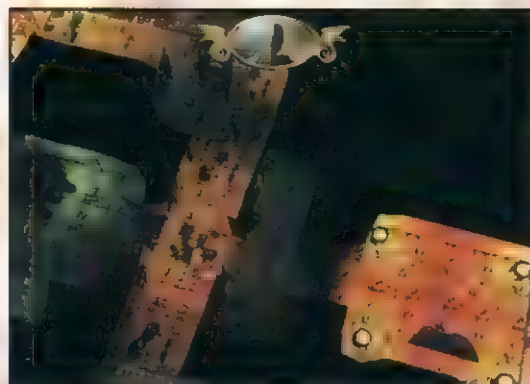
a textúrák. Ha mutattok ilyet egy virtuális játék szereplőjének, tuti, hogy megbolondul, ez olyan, mintha velünk, a valós emberekkel próbálnák elhitetni azt a nonszensz gondolatot, hogy Föld gömb alakú: természetesen már réges-régen legurultunk volna róla!) Rosszabb esetben az irányok sem megfelelően működnek, az aztán meg végképp borzasztó, hogy egy-egy jobb nézetet ilyenkor belőni a game legnehezebb feladatai közé tartoznak.

Nos, aki még emlékszik, hogy ezt a gondaltsort honnan kezdtem, máris részt vehet a nyereményjáték sorsolásán, melyen értékes ajándékokat osztunk ki — sárkánytojásnak álcázott strucctojások találhatnak szerető gazdákra. Khm... a fáklyák leoltása, illetve a kapcsolók nyomogatása. Egy szó, mint száz: ez azért fontos, mert a játéknak csak ezen a részén kell — sőt, egyáltalán: lehet — használni a numerikus billentyűzet nulláját, ami a győztes megoldás.

## Egy másik nulla titka

A Tab feletti nulla segítségével menük egész sorozatát varázsolhatjuk magunk elé.

Az első menüpont egy táskaja, ami az inventory és a karakterlap egy sajátos keveréke. A képernyő bal szélén található négy olyan ikon, ami aktuális tulajdonságainkat mutatja. Ezek az életerő, a bölcsesség (Knowledge), a megítélés (Reputation), és



▲ Enyhe Dungeon Keeper utánézés...





## Pern nagyasszonya



Anne McCaffrey, a sárkányok világának írója legalább olyan változatos és érdekes életutat élt, mint regénybeli hősei. 1926. április 1-én született az USA-ban, apja ezredes volt a hadseregben. Már kiskorától kezdve érdeklődött az írás iránt, első novellája meghozta számára az elismerést, hiszen nem csak élvezetes olvasmány volt, de latinul írta. A főiskolán szláv nyelveket és irodalmat hallgatott.

Miután lediplomázott, a nem mondhatnánk, hogy a "szakmában" maradt, mert színészkedésre adta a fejét New Jerseyben. Mindemellett nyolc éven keresztül énekelhitanut, és nem csak a szereplés, de a rendezés is felkeltette az érdeklődését. Operákat és operettekét vitt színpadra. Életének ez a szakasza Carl Orff Ludus de Noto Infante Mirificus című drámájának amerikai premierjének megvalósításával ért véget. Ő rendezte a gonosz boszorkány szerepét is alakította — ennek ellenére az emberek nagy többsége az mondja: Anne az egyik legkedvesebb ember akivel valaha is találkozott.

Keresztülkajul beutazta a világot, főként, hogy a nagy sciencet-fiction találkozók meghívott vendégeként, bárma ezt már egészségi állapota engedte meg. Jelenleg saját tervezésű üdvarházában él, amit nagyjából Sárkányfészeknek lehetne fordítani a mesés szépségű írószálg hegyei között. Az íráson kívül ma már csak egy hobbiának él, ez pedig a kötenyészítés, mivel számos versenyen bizonyítottak már. Bár ő maga nem versenyzik, arccsill megjelölve, még néha kilovagol kedvenc kancáján. Pern Az első Sárkánylovassá 1967-ben jelent meg, ezt követte az első Nebula-díjjal kitüntetett novella a Dragonriders. Mára több mint tizenhat regény és számos novella játszódik a McCaffrey-világban és nemrég jelent meg fia, Todd McCaffrey első Pernben játszódó műve.



▲ Hess, átkozott bogár!

az izomerő (Strenght). Mind egy-egy különböző színű körben nyolc szelekre osztva jelenik meg. Ha életerőnk fogy el, sajnálatos — de várható — módon a Load game opció közelébe kerülünk. Egyébként a Dragonriders olyan játék, hogy csak elhalálozás esetén kell újratölteni, nincs más olyan játékelem, vagy döntési lehetőség, ami miatt elveszíthetnénk a játékot.

A másik három köröket, ha lüszetesebben is megvizsgáljuk, minden szinten más és más elnevezést találunk. Az erőnk a gyengétől az utolsó „ez-aztán-a-bika-erős-pasi” szintekig terjed. Bizonyos küldetéseket csak nagy erővel oldhatunk meg, típusaiból adódóan ezek különféle nagy tes-

tek tologatása, és más szórakoztató elfoglaltságok. Ez az a tulajdonság, ami még jóval a játék vége előtt, már úgy kb. a hetven százalékánál eljut a maximális értékig. A harctól fejlődik leginkább, és a barlangokban az újratermelő szörnyek sorozatos megbüntetésével könnyedén ki-

gyúrhatják magukat a türelmetlenkedők. A megítélés és a bölcsesség is hasonló szisztémával növelhető, tulajdonképpen nem kell megoldani sok kis küldetést — hogy úgy mondjam: elvarni minden szálat —, mert ezek legtöbbször a tulajdonságaink kisebb nagyobb adagokban való növekedését szolgálják. Mindazonáltal nem is szabad elhanyagolni őket, a legvégére nekem a bölcsességem is elérte a maximumot — természetesen D'korról beszélek most, nekem, Balagénak már így is a topon van —, de a megítélés csak az utolsó előtti szint alsó határát érte el, ami éppen csak elég volt bizonyos további feladatok elvégzésére.

A tulajdonságok alatt láthatjuk a képzettségek ikonjait, illetve a játék elején azok hiányát, hehe... Szépen sorakoznak ott két oszlopban, ha egyszer már nagy nehezen kikönyörögjük őket, nem kell velük foglalkozni, az adott helyzetben automatikusan működnek.



▲ Hagyjál már, aludni szeretnék!

A középső, kinyíló rész is több területre osztott. A bal oldali oszlopban használható fegyvereink mutatkoznak, úgy mint ököl (aminek a használatát ne erőltessük), tör, és kard. Ha aktivizáljuk valamelyiket, halvány-sárga

bogarakra vadászhatunk (ne nevéss, tényleg gyűjteni kell ezeket is), míg az utóbbi nagyon hatásos kétlábúak ellen is.

derengésbe borul. Ezt érdemes minden harc előtt leellenőrizni, mert számos alkalommal valamilyen titokzatos okból az alapértelmezésű ököre váltott vissza. Számomra ez igen kellemetlen volt, mert a környező kardok erejében nem volt túl egészséges pusztá kèzzel hadonászni. Ne felejtjük el, hogy ezen menü alkalmazása nem okoz pauzát a játékmenetben, szóval vagy elfutunk harc közben, vagy pedig nagyon gyorsan cselekszünk, ha például gyógyítani akarunk magunkon. Egy kis kitérő: titkos rekeszekben, ellefedett lukakban ősi ismeretlen tárgyakat találhatunk (Ancient Artifact), némelyik kísértetiesen hasonlít egy kapcsolótáblára, vagy a TV távirányítójára. Ha ezeket elvisszük a kovácsok szigetére, az egyik jótét lélek egy kis kraftot nyom cserébe a fegyvereinkbe, ezek a fej-

A középső oszlop négy részre osztott, a felvett tárgyak automatikusan beke-rekkelnek valamelyik kategóriába. Ezek a következők: használható (Usable), ha a kurzorral kiválasztjuk őket, a jobb felső ikonban jelennek meg, a kellő időben pedig egy enterrel használhatjuk őket. A második részben az instant tárgyak, vagyis a gyorsan elkészíthető kávé, és levesporok kerülnek. Ne fukarkodjunk a gyógynövények, és más finomságok felhasználásával, bőségesen találunk majd belőlük. Igaz, csak a gyógyítás képzettség elsajátítása után derül ki, hogy a begyűjtött cuccos fele mérgező! A harmadik részben a speciálisan használható, vagy másoknak leadandó tárgyak gyüle-



▲ „Hozzátok a bénát!”





keznek. Az utolsó részbe pedig a már fent említett artifactok kerülnek, felesleges tartogatni őket, csak a fegyverek tápolására lehet használni, másra nem

A jobb oldali oszlopban ruháink fog-nak sorakozni, hiszen nemegyszer kell majd a hely szellemének megfelelően öltözni. Majd ezután a pénzünk, aminek a játékokban igen csekély szerepe lesz és végül a kis sárkánytojások gyűlekeznek. Ezekből is szintén ötöt találtam, jelentőségük abban ki is merül, hogy miután hazavisszük őket, és bepakoljuk a tűzhely előtti kis keltetőbe megjelennek a különböző színű kis sárkánybébik, és mi választhatunk, melyik kövessen minket kalandjaink során.

Másodjára van nekünk egy kedves

naplónk is, mibe kötelelősegtudóan lejegyezzük élményeink zanzásított változatát, megspékelve a ránk váró aktuális feladatok ismerettségével. Készüljünk fel, a napló jócskán meghaladja majd a játék végére a száz oldalit! A game lényege az állandó interakció fűvel-fával, sőt ha lehet, akkor nem elég, hogy majd kétszáz (!) karakterrel találkozunk a DragonRidersben, de szinte mindegyikjük ad kisebb-nagyobb questeket. Olyan sok van, hogy elsőre nem is derül ki, mi a fő csapásirány, ez csak a végére tisztul le valamennyire. Természetesen sok kis megbízást percek alatt meg lehet oldani, míg a nagyok, amik szer-veesen összefüggenek a továbbjutással, végighúzódnak a teljes játékon.

A harmadik menüpont sárkányunkat szimbolizálja. Zenthet, bronzsárkányunkat megidézve repkedhetünk a helyszínek között. Az átvezető animáció igaz, hogy látványos, és jól megtervezett, sőt ugyanarra a helyszínre érkezve más és más kamerabeállításokkal is véginezhethetjük az utazást, de ez csupán abból áll, hogy a sárkányunk megjelenik, leszáll, mi felszállunk rá (nem repülve, mászva ☺), felemelkedünk és el. Az új helyszínen berepül Zenth, mi pedig szépen komótosan lemászunk róla, ő elrepül, mi pedig átöltözünk. Sajnos ezzel csak egy probléma van: a végére biztosan unalmassá válik ez a hosszas procedúra, elnyomni pedig nem lehet. Ha éppen nem repkedni akarunk, akkor a környező helyszínről tehetünk fel érdeklődő kérdéseket, ezzel is csak az a baj, hogy triviális esetekben ez felesleges, az ismeretlen lukakból segítséget kérve pedig a nagy gyakja csak bután bámul.

Az utolsó két menüpontban térképeket találunk. Az előbbi az aktuális helyszín rajzát adja, természetesen csak akkor ha sikerült illet szerezni, az utolsó — ami földgömböt szimbolizálja — pedig Pern glóbuszán segít eligazodni.

Dióhéjban annyi lenne a sztori, hogy az egyik idős sárkánylovassal furcsa mód halálozott el, meghülésre panaszkodván. Ez felettébb különös, mert mindenki, aki egy bizonyos szigeten járt, hasonló betegségre utaló jeleket produkál, és a helyi borbélyoknak igencsak számos dolga akad, persze hiába, a halálozási ráta az egekbe szökik. Tehát a játékban eleinte három fő csapásirányt követve haladunk: meg

kell találni a betegség eredetét, sőt annak gyógyírját, és potenciális jelölteket kell keresni a sárkányosiek rendjébe. Remélem, nem árulok el nagy titkot, ha megmondom: sötét erők ármánykodnak az ártatlanok ellen.

### Hangulatjáték fanoknak

Maga a sztori, és az egész körítés szép nyugalom — nem tudom, mennyire adja vissza a regények hangulatát, de szerintem tipikusan az a kicsit finomkodó, idealizált, és erőszakmentes,



▲ Mennyiér' a lányok?



▲ Válasz — pillanatokon belül

amit én egy fantasyt író nőtől, hogy úgy mondjam: elképzelek. Félreértés ne essék, ezt nem rosszmájúságból mondom. Mivel a mentett állások mellett megjelenik az addig eltelt tiszta játékidő, kalandjaim vége felé vettem észre, hogy már majdnem húsz órát kalandoztam — visszatöltések nélkül ☺ — Pern világában. Mindezt lehetővé tette a kiváló játszhatóság, a megfelelően szép — ha nem is mellbevágó — grafika, az igazán jó zenék, a kitűnő szinkronhangok, és az éppen még nem unalmas kategóriába tartozó kalandok sorozata. Azoknak ajánlanám, akik egy nem túl nehéz, hangulatos, romantikus fantasy világot bemutató klasszikus kalandjátékot kívánnak. Még a sárkányok is olyan aranyosak ☺

Balage

Ubi Soft / Ubi Soft

PII 556 (PII 300), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D1

LÁTVÁNY  
JÁTSZATHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENÉ-HANG

✓ végre lehet parancsolgatni a sárkányoknak ☺  
✓ erőszakmentes  
✓ sok beszéd + leírás

✗ kicsit gagyi a harc  
✗ néhol szöszmötölés  
✗ pár apró, de nem kiábrító bug

84

## JÁTÉK

Ha szeretnéd megnyerni az itt látható Ubi Soft ajándéktárgyak egyikét, nincs más feladatod, mint válaszolni az alábbi kérdésre:

**Hogy hívták Morath, az aranyásárkány lovasát?**

A megfejtést nyílt levelezőlapon küldd el szerkesztőségünk címére  
2001. október 5-ig





# CONQUEST Frontier Wars

*A mai recept: végy egy StarCraftot, és keverd össze némi Starfle*

**M**egszületik egy jó stratégia játék, majd egy kis időre rá jön a másik Érdekes, hogy mindkettő ugyanarra a profilra épül, csak a másik tartalmaz valami újat, mellyel esetleg átveszi a vezető szerepet egy időre. Hihetetlen dolog, amikor azt látom, hogy két program teljesen egyforma tulajdonságokkal bír. Szó sem lehet arról, hogy egy-mástól lopják az ötleteket. Nem áll rendelkezésre elegendő idő, a már kész és kiadott program tesztelgetésére, majd lekoppintására. Egész egyszerűen arról van szó, minden játékfejlesztő tudja, mi kell a jó népek. Csak éppen az nem tisztázott, hogyan is kell azt feltálni. Jó ideje már, hogy szabályszerűen izgatott és fellelkesült voltam egy valósidejű stratégiai játék miatt. Annyi elnevezés ütötte fel a fejét mostanában, hogy úgy tűnt, mintha a műfaj kihalt volna. A Starcraft óta volt néhány egyszer használatos katonai szimulációs-alapú taktikai stratégiai játék, úgy mint a Mechcommander II, ami

jött majd eltűnt egy nem túl mély, édeskés nyomot hagyva bennünk. Úgy éreztem, hogy még az óriási Dune is — lett legyen bármilyen nagyszerű is — eredendően csak egy régi fogalom leporolása volt. A Conquest, mint ahogyan a bevezető sorokban már megírtam, két már ismert óriási program egyvelegének tekinthető. Egy a maga nemében egyedülálló stratégiai játék, és egy szuper taktikai űrszimulátor. Már maga a két szó is nagyszerűen cseng, nem? Ilyen párosítás (kivéve az IG-t) még nemigen született. Építs, fejlődj, fejlessz, sokasodj, derítsd fel a környezeted, kémkedj, kereskedj, leld meg az ellenséged. Aztán akkor csapj le rá, amikor még csak nem sejtji, hogy közeleg a vég. Mindezeket egyszerre, lent a bolygófelszínen, kint a naprendszerben (és annak határain túl is), valamint óriási űrszakták közepette. És hogy miért éppen Starcraft? Ha jó emlékszem, akkor ez volt az első olyan játék, ahol három teljesen eltérő

hálózati játékosokról. Űrsztratégiai programból szerintem manapság eléggé telített a játékpia. Az utóbbi időben gomba módjára tűntek fel az olyan játékok, ahol űrhajók kapitányaként kellett helytállnunk a harcokban. Kevesebb-nagyobb sikerrel maradtak meg az emlékezetünkben, miközben jómagam hiányoltam valami apróságot belőlük. Vagy inkább másra, többre vágytam? Aztán jöttek az elszórt információk, miszerint készül valami új, valami egészen más. Aztán a kényszerű felismerés: sosem szabad megítélni valamit addig, amíg az ember ki nem próbálta. Nagy igazság, mert mindezt a saját káromon voltam kénytelen megtanulni. Az első néhány hír még a játék megjelenése előtt, valamikor a demó és a béta verzió között kapott szárnyra. Sajnos addig nem jutottam el, hogy mindezeket figyelembe véve beszerezsem egy site-ról az előzetesen kiadott anyagokat. Végül nemrég megjelent a végleges verzió, és én elolvashattam a PC Gamer honlapján, az „első látásra” beszámolót. Szépen felépített játékmenetről, jó történetről, izgalmas akcióról, újszerű megoldásokról beszéltek az ítések. Okkal mondhatom, én is, és mindenki, akinek már ismerős volt a Frontier Wars valahonnan, egy jó programot várt. Hazugság! Még hogy jó. Inkább azt mondanám, SZUPER. Úgy tűnik, mintha a fiúk és lányok ott a Fever Pitch Studiosnál — a többi versenytársat megelőzve — pontosan ugyanezt érezték volna, amikor négy évvel ezelőtt. Igen, a Conquest már fejlesztés alatt állt, mielőtt még a többi neves cég hasonló műfajú kreációja megjelent. Tisztán érezhető, hogy amíg éveket töltöttek a játék összehangolásával, azaz a tuningolással, és általában véve egy igen lenyűgöző játék polírozgatá-

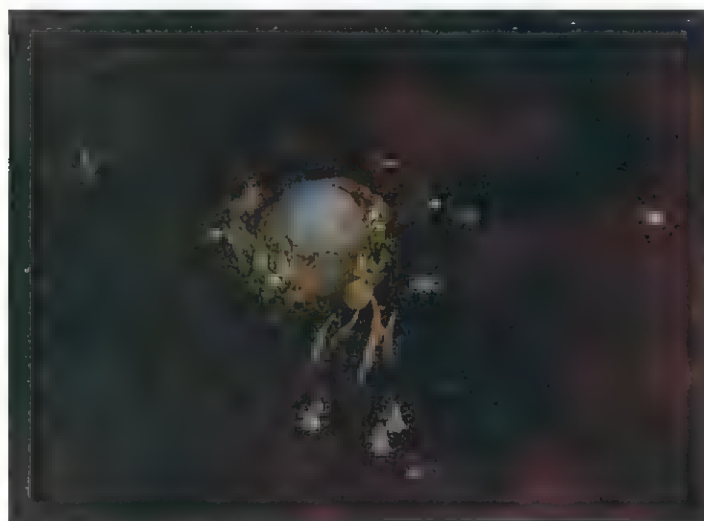
sával, a műfaj új szintekkel való bővítésével, ügyeltek hogy először is fennmaradjanak azok az elengedhetetlen kellékek, amelyek olyannyira élvezetessé teszik, ezen játékokat.

## A Sablon

Mint azokban a régi sci-fi filmekben. Űrhajó száguld az űrben, gyomrában a legbátrabb emberi lényekkel, akik valaha átlépték az ismert univerzum küszöbét. Minden az újfajta hyperhajtómű felfedezésével kezdődött. Sok évnnyi megfeszített kutatómunka (és megannyi tesztelő halála után, kiket feláldoztak a tudomány oltárán) elkészült az első antigravitációs elveken működő térhajító berendezés. Az ember, bizván saját erejében és felsőbbrendűségében, azonnal elkezdte meghódítani az eddig felfedezetlen területeket. Egymás után járta be, először csak a környező naprendszereket, majd a galaxisokat is. Közben csak egy apróságról feledkezett meg. Vajon mi lesz akkor, ha összefutnak egy a földinél jóval ősbibb (és morcosabb) kultúra képviselőjével? Mi történik majd akkor, ha nem tetszik nekik a megjelenésünk? Ugyan a fegyverek és védelmi berendezések fejlesztése nem állt meg, de mindenre nem lehet felkészülni. Aztán elkezdtek megjelenni az első baljós jelek. Megfejthetetlen, millió fényév távolából előbukkanó rádióadások. Észlelések gigantikus méretű mozgó berendezésekről, melyek biztosan nem meteoritok voltak (lévén energiát és éleljeteket is észleltek rajtuk). Az ANDROMEDA volt az első hajó, amely túljutott a lehető legtávolabbi csillagokon. Jól felfegyverzett romboló lévén, nem tartott a hirtelen támadások okozta kellemetlenségektől. Hozzá kell tenni, hogy az emberi faj akkor már összefutott más civilizációk



▲ Folynak a munkálatok, mesterünk parancsa értelmében



▲ A műtét folyamatban, de a beteg állapota aggasztó



▲ A végtelenbe és tovább...

képviselőivel, de azok vagy primitív népek, vagy a technikai fejlettség kezdeti szakaszain állók voltak. Egyszerűen nem jelentettek nagyobb veszélyt a „hódítóknak” nézve. Azok a bizonyos legtávolabbi csillagok elég régóta el voltak hanyagolva. Éveken keresztül senki

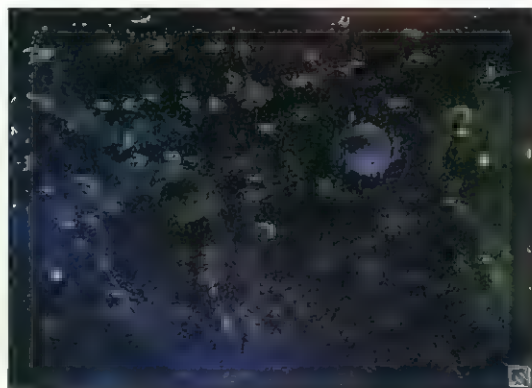


# et Commanddal

sem merészkedett tovább a peremvilágokról széleiről, s mindezt a felfedezett bolygók kolonizálása miatti rengeteg munkával magyarázták az illetékesek. Eközben az említett ANDROMEDA felderítőgép visszatért távoli útjainak valamelyikéről, és a régen elfeledett határvonalak mögött megbúvó ismeretlen felé vette az irányt. A találkozást az új idegen fajjal semmi sem rögzítette. Arra sem volt ideje a legénységnek, hogy felmérje a veszélyt. Az utolsó jelentések arról szóltak, hogy egy hihetetlen sebességgel haladó ismeretlen gép száguldozott el a hajótest mellett. Alig egy pillanattal később, legalább egy tucat hasonló jelent meg a semmiből, és figyelmeztetés nélkül intenzív tűz alá vette a felderítőt. A megérkezés pillanatában kilőtt két megfigyelésre és adatgyűjtésre hozott szonda még érzékelt egy iszonyatos méretű monstrot, mely egyetlen szempillantás alatt letarolta az ANDROMEDA-t. Szinte semmi sem maradt meg belőle, amiből pontos adatokat lehetett volna leszánni. Csak egy biztos. Most valami olyasmibe nyúlt bele a hős Terran faj, amiből sokkal jobb lenne kimaradni.

A jövőben vagyunk (valószínűleg innen származik az összes űrhajó és fantasztikus dolog ☺). Három egymással szemben álló fajt ismerhetünk meg. A Terranok (az emberi faj) — akik űrhajóikon vándorolnak a csillagok között —, belekeverednek egy idegen faj polgárháborújába. A háború a Celaron faj fennhatósága alá eső bolygók határain belül tombol. Egy rovarokká kifejlődött idegen csűrhe (Mantis) zúdul alá a Chut bolygóról, próbálván leigázni a gyengébb Celaronokat. Óriási mennyiségben tűnnek elő a semmiből, elárasztva minket jóval alacsonyabb technikai szinten álló embereket, és a viszonylag kiszolgáltatott Celaron-i civilizációt. És ez még nem minden. A robotszerű harci páncélszabta öltöztetett, természetesen és kozmikus energiákat hasznosító Mantis-akon kívül, a Celaroni vezetés sem nézi jó szemmel a megjelenésünket.

Vajon az erejüket fitogtató bogárfajzatok



▲ Az alábbi képen az egysejtűek láthatók, osztódás közben

szívják majd fel elfolyósított testnedveinket? Vagy a Celaron leigázottak lesznek oly sikeresek, hogy kenőcsöt köpüljenek belőlünk a rakétáik végére?

## Stratégia, humanoid szemmel

Kezdjük a program mustrálgatását, a hadjáratok (campaign) egyszerűbb áttekintésével.

A hadjáratokat, a Terran-ok hőstettei mentén követhetjük végig. Megnyugtatók mindenkit, hogy ezekből igazán nem lesz hiány. Nagyszerűen megkomponált jelenetek tarkítják a teljesített pályák közötti szüneteket. Az egyik kedvencem az első tengeri hadjárat. Ebben azt láthatjuk, hogy a Terran-ok tengeri hadosztága hogyan torpedózza meg a Mantis gépállományt, majd miképpen próbálja kimenteni onnan a magasrendű tisztet (talán jók lesznek némi információszerezésre, esetleg cserealapként is szolgálhatnak a későbbiekben). A hadjárat igen jól megtervezett. Minden befejezett küldetés után egy pont kerül egy nagyobb pontokból létrejött térképre. Erről a térképről később újra végignézhethetünk minden egyes legyőzött szintet és megnyithatunk újra régebbi szinteket. Bármennyiszer kíváncsi lehetünk a régebbi pályákat. Az egyetlen gondot számomra csak az jelenti, hogy nem változtathatunk a nehézségi fokozaton. Nagyon örültem volna neki, ha a már végigküzdött pályákat az újrajátszás előtt megspékelhetnénk egy nehezebb szinttel.

A kezdetekkor elibénk terülő látkép egy picit zavaró lehet. A gép ugyan fokozatosan próbálja az első pályán bemutatni a játékmenetet, de szerintem egyszerűbb, ha az első pálya kivesézése után egy quick battle-t nyitunk, és ott gyakorolgatunk egy

Chris Roberts, a Digital Anvil alapítója szól hozzánk — s hozzatok is: Command & Conquer megjelenése óta rendezesen játszottam ezzel. Itt, a Digital Anvilnél ez a játék számít — s számít ma is — az abszolút etalonnak, oly nevek mellett, mint a szintén mindannyiunk által szerett Stracraft, vagy az Age of Kings. Nem feltétlenül a művészi vagy a grafikus kidolgozottság, esetleges gyengeségei révén merül fel kérdés az ezen programok után keletkezett játékok: Mariage és Conquest. RTS-k kinézetűek, ám ezek közül csupán azok számítanak a maradandó sikerességet garantáló multiplayer-lehetőségek kihasználásánál, melyek stabil játékgyensúlyt képesek felmutatni. A Conquest megalkotásánál, ha mindennél fontosabb volt számunkra az egyensúly lehető legátgondoltabb alapokon nyugvó megteremtése. Mikor megalapítottam a Digital Anvil-t, a bátyámmal, Erinnel rengeteget nyomtunk a Command & Conquer-t, és az a játék, mely leggyensúlyozottabba folytán a lehető legpazarabb RTS-játékélményt biztosította. Egy nap egymásra nézünk, és feltettük a kérdést: „Mi lenne, ha fogtunk ezeket az elemeket és némi átmozgatást követően kihajítanánk őket az űrbe? Mi lenne, ha tankok s repülőgépek terelgetése helyett hatalmas űrhajókat előre állva viaskodnánk a galaxisok feletti uralomért? Úgy véltük, már meglevő 3D-s tapasztalataink kelendő alapul szolgálhatnak egy szinten 3D-s alapokon nyugvó, sci-fi RTS-elkészítéséhez — ne feledjük: ez négy éve történt, mikor még hirtelen nem volt 3D a RTS-eknek. S igaz ugyan, hogy a mai kinézetet elnézve megállapítható, hogy a Conquest bizony alapvetően lekésett az első 3D-s RTS-ek közül, melyek állítanák merem azamosolyan ötletet elgondolok kapott helyeken a képernyőn, melyek valóban hozzáadnak a stílus repertoárhoz.” Köszönjük szépen. Zene.

keveset. A játék kinézete elsősorban nagyon hasonlít az IG-re. Ezért nem fog nagyobb gondot okozni a kezelés. A különbség annyi, hogy itt a bolygófelszínre nem kell lemenünk, mindent az űrből irányíthatunk. A másik megemlíthető érdekesség a



▲ A csodálatos egyes szektor



▲ Szegény térkapu másodpercel meg vannak számlálva





▲ **Hiába, ez a technológiailag fejlettség**

féreglyukak létezése. Minden pályán találunk, nagy fortyogó kék plazmagömböket (legalábbis erre hasonlítanak). Ezek átjárók lesznek a naprendszerek, majd később a galaxisok között is. Nagyon sok pályán, senkire sem fogunk rálelni, ez persze azért van, mert ellenfeleink egy féreglyukon lesznek megközelíthetőek. Fontos dolog, hogy ezeket az átjárókat nem fogjuk tudni rögtön használni, még akkor sem ha azon keresztül érkezünk a pálya kezdőképernyőjére. Szükségünk lesz egy bizonyos mértékű technikai fejlettsége (valamint command pont-okra) az átjárók használatához. Saját meglátásom szerint, elég néhány dolgot megépíteni és kifejleszteni legszükségesebb dolgokból, és máris adott lesz a technikai szint az ugrásokhoz. A játék a felépítést tekintve teljesen úgy működik, mint az RTS programok mindegyike. A képernyő tetején látható négy oszlop mutatja a legfontosabb dolgok mennyiségének jelenlétét. Ezek, a COMMAND POINTS, ORE, GAS, CREW MEMBERS. Az ORE (ásványok) és a GAS (gáz, mint a Starcraftban) fülecske, a kibányászható és összeszedhető két legfontosabb építőanyagot jelzi. Ezekből építhetünk berendezéseket, gyárat, kutatólaboratóriumokat, és a járműveket a Fabricatorokkal. Majd elfelejtettem a harmadik csoport, speciális ásványok bemutatását. Ezek a METAL és a DEBRIS. Fellelhetőségük egy kicsivel bajosabb. Az űrben keringözve rálelhetünk egy-egy nagyobb aszteroidákkal borított területre. Ezeknek eltérő a sűrűsége, ezért bizonyosodjunk meg hajóink páncélozottságának állapotáról, mielőtt átszáguldanánk rajtuk. A

mezők bőven tartalmazzák a METAL-t és a DEBRIS nevű ásványt is, de a kitermelésükhöz speciális járműre van szükségünk. A „light shipyard” felépítése után építhetjük meg az első Harvestert, amivel kibányászhatóak az említett cuccok. Az aszteroidákra visszatérve, sima hajóinkkal csak akkor menjünk közéjük, ha a sűrűségük nem haladja meg a közepes (Medium Asteroid Field) szintet. Egyébként már kettes-hármas páncélzat kell a behatoláshoz.

A gépeink állapota egyszerűen ellenőrizhető. Rájuk kattintva a kép bal alsó sarkán rögtön láthatjuk a sérülések mértékét, a pajzsok állapotát és fejlettségét, a hajtóművek fejlettségét, szenzorok érzékenységi fokát, fegyverzetet, szállítókapacitást (szállítójárműveknél), és a rakéták, speciális fegyverek mennyiségét, állapotát. A CREW MEMBERS menüpontban tulajdonképpen a rendelkezésünkre álló személyzetet láthatjuk. Ezek számát a MARINE TRAINING FACILITY és az általunk meghódított területek (bolygók) száma növeli. A Campaign módban jómagam maximálisan nyolcezerig voltam képes ezt a számot felvinni, de itt már nagyon nehéz az egységek összehangolása, lévén annyian vannak, mint a hangyák. Végül a leglényegesebb, a COMMAND POINTS. Lemagyarosítva annyit tesz: pontok, amelyek hiányában képtelenek



▲ **Tiszta Star Trek**

vagyunk embereinknek parancsokat osztogatni. Ezek mennyisége, a csaták közben növekszik, és a küldetések kijelölt részeinek teljesítése közben. Hatására nő a technikai szintünk, több lesz a felhasználható emberek mennyisége, újabb berendezések és fejleszteni valók kerülnek elő. Egy másik dolog. Az épületekre, járművekre tapintva a kurzorral megjelenik a szokások szöveg ablak. Ezeket olvashatjuk el azok rendeltetését, milyen fajtájú és

Az építkezés maga, csak a bolygókon, illetve az azokat körülvevő „energiagyűrűk” belül történhet. A tapasztalat azt mutatja, hogy mindig lesz egy szabad, még nem gyarmatosított bolygó, amit elfoglalhatunk. Ez alól kivétel az a néhány küldetés, ahol csak egy flottányi gépet kapunk, aztán nesze haver, foglalj bolygót magadnak (már ha tudsz). A bolygókra kattintva leolvashatjuk azok ásványi anyag készlete mellett a besorozható civilizációt is. Ugyanitt elölünk egy zöld mező, mely az „energiagyűrűt” jelöli. Az űrben használatos fegyverek, szenzorok, kiszolgálóegységek (repair pad) csak ezen a körön belül építhetőek. A kör méretét későbbiekben a technikai szint növekedése és a fejlesztések előrehaladása növeli. Az építkezés ténylegesen orbitális pályán történik. A bolygók képzeletbeli egyenlítője körül találhatunk egy vékony, kékes színű szaggatott vonalra. Erre építhetőek az épületek, körülölelve a planetát. Itt kivételesen nincs generátor meg energiatermelő napelem, hogy működtethessük az épületeinket. Bármely fajjal is kezdjük a



▲ **Back attack**

mennyiségű ásványba kerülnek, valamint hogy mennyi COMMAND POINT-ot ér (vagy mennyibe kerül) azok megépítése, kifejlesztése. Mint említettem ez akkor következik be, ha a küldetésben külön le van fektetve egy-két berendezés, épület létrehozása.



▲ **Püff neki. Ennek lőttek**



játékot, mindenképp telepítsünk a bolygók köré néhány védelmi berendezést. Nem baj, hogy a kezdetekkor ezek nagyon gyenge védelmet nyújtanak. Úgy vettem észre, az ellenfelek bátorlalanabban támadnak, ha van néhány lézerágyú az



▲ Cirkálóm, akció közben

„energiagyűrű” belül. Lent, közepén látható a csillagtérkép (vagy radar), ahol szemmel tarthatjuk az egész területet. Kivételesen az egész már bejárt összes terület folyamatosan látható. Jobb szélen pillanthatjuk meg a második legfontosabb kijelzőt, a fegyregyukak térképét. Az aktív ponton vagyunk éppen, míg a vonalak szisztematikusan ábrázolják az általunk bejárt, vagy felfedezett rendszereket, és azok kapcsolatát egymással. Pofoz egyszerű a kezelése, szerintem senkinek nem fog gondot okozni az áttekintése. És most néhány szó az utánpótlások szükségességéről. Minden hajónk, akár harci, akár szállítógép, néha utántöltésre szorul. A Supply felirat alatt láthatjuk, mennyi a rendelkezésre cucc a gépünkben — ha ez eléri a nullát, akkor nem vagyunk képesek tovább tüzelni, vagy — nyersanyag — híján dolgozni. A „supply platform” alkalmazásával segíthetünk ezeken a problémákon. Ha továbbjutunk egy másik fegyregyukon az ellenfeleinkhez, és sikerül egy újabb bolygót zsákmányolnunk, építsünk rá egy depót. Az anyabolygón lévő depóból a harveszterek segítségével szállítassuk át a felesleget a távolabbi bolygóra, és itt már csak ki kell jelölnünk, és el kell küldenünk az újratöltendő gépet a platformra. Harc közben egy kis százalékszámoló folyamatosan jelzi a gépeink tartalékait. Ha nullára ér, az gáz. Miután nagyjából regéltem az űrharcról, ideje megemlíteni a bolygófelszíni összecsapásokat is. Ezekhez a „Marine Training Facility”-re, és néhány „Troopshipre” lesz szükségünk. Fejlesszük ki a lehető legjobbra a két egységünket. Így a „Troopship”-ekkel sokkal több ember szállítható, a kiképzőközpont pedig több, és erősebb katonát tud kiképezni rövidebb idő alatt. Kiképzés után dobjuk fel a tengerészgyalogosokat a hajókra, és miután megtisztítottuk az űrt az ellenséges

harci gépektől és bolygóvédelmi rendszerektől, küldjük le a felszínre a csapatainkat. A többi már automatikusan történik. Vigyázzunk, mert a „Troopship”-ek egyáltalán nem kapnak páncélzatot, egy-két ellenséges gép kipurcanthatja őket. A többi két fajjal is hasonlóképp folyik a harc és a fejlesztés, csak némelyik épületnél lesznek apróbb eltérések. A fejlesztésvonalakat eléggé lineáris módon kapjuk meg, ezért azokat érdemes lesz kategorizálni. A Mantis faj épületeinek pajza alapból is nagyon erős, ezért a pajzsfelvételek ezeknél nyugodtan hagyhatjuk későbbi időpontra. Hajóik sebessége a leggyorsabb, de a hajtóművek fejlesztését mindenképp végezzük el. Hihetetlenül erős és pontos csapásokra vagyunk képesek ezekkel a gyors gépekkel. Fegyverzetük közepes színvonalú. Tehát, ha adott, akkor ne sajnáljuk a nyersanyagot az egyébként igen költséges fegyverfejlesztésekre. Celaroni barátaink éppen leigázás alatt állnak, de energiafegyvereiktől még a Mantisiak is tartanak. Gépeik és épületeik gyenge páncélzatúak, mégis meglepetést okozhatnak a fegyverek. Itt egy kicsivel kevesebb nyersanyag szükséges az építéshez, fejlesztéshez. Viszont, jóval több időbe kerül mindezek kivitelezése. Hasznos tanács, ha az erőforrások kiaknázását segítő upgrade-ekkel kezdünk, és csak később ugrunk neki a hódításnak. Végül a humán fajról is ejtenék néhány szót. Ők a sima középvezeték képviselik, azaz náluk vannak a lehető legésszerűbben elosztva az erőviszonyok. Jó a páncélozottságuk, közepes szintű fegyvereik mellett szuper rakétákkal rendelkeznek. Laszucsák a hajóik, de rettentően sok a tárolókapacitásuk. Velük tudunk a legtovább egyfolytában harcolni.

### Summary

Feltört belőlem néhány furcsa gondolat, vajon hogyan is jel-



▲ Innen valami hiányzik. Csak nem az ellenség?

lemezhetném, összegezhetném eme néhány nap alatt felgyülemlett érzést a játékkal kapcsolatban. Ugyan az alatt látható százalék jellemzi, mi programról a véleményem. Annyira sok hasonló játék született mostanában, hogy nehéz számomra választóvonalat húzni közéjük. A valós idejű stratégiai programok között egy ideje kialakult egyféle sablon, melyek a Conquest próbál meg valamiképp túlszárnyalni. Sajnos akkor lehet ezt igazán megérteni, ha valaki leül, és kipróbálja a programot. Minden ugyanaz, amit már megszoktunk, de valahogy mégis más. Mint amikor eszünk egy vizes vaníliafagyit, aztán ugyanezt főzött formában is. Hasonlít az iz, de valahogy a főzött sokkal jobban ízlik. Ugyanezt éreztem a Frontier Wars-szal kapcsolatban. Főzött vaníliafagyilalt. Sokkal lágyabb és kréme-



▲ Egy kis kémkedés

sebb, összetettebb. A történetyszerű játékmenetre valószínűleg hamarabb rá lehet unni itt is, azonban a gyorsan megnyitható Scenario küldetésekben mindannyian megtalálhatjuk a számunkra legjobban fekvő küldetéseket. Azt egy kicsit hiányoltam, hogy a harcok közben a bolygófelszínre nem lehetett lemenni (IG Rulez!!). Amíg meg nem jelenik a várva-várt IG III, ez a progi biztosan kitart és szerez a számunkra néhány kellemes napot vagy hetet.

-Uriel-

UBI Soft / Fever Pitch Studios

PI 633 (PII 300), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D!

www.feverpitch.com

LÁTVÁNY  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSÁG  
ZENE-HANG

✓ szuper hang-  
✓ jó az ellenfél  
✓ mesterséges  
✓ cizája

X - kassú a kezdet  
X - rövidek a pályák  
X - sajnos nem választ  
X - hűvő a pályák között  
X - nehézségi fokozat

89



# Ismertető Shogun – Total War Warlord Edition

Az előétel felszolgálva Kubiláj kán uram - Japán, kis sógunnal fűszerezve

**M**indazok, akik kipróbálták a Shogun, elismerően fognak bólogatni, ha azt mondom, ez a játék a háborús real-time stratégiák etalonja. Stílusa mindmáig egyedülálló, hangulata — a történet a XVI. századi feudális Japánban játszódik — pillanatok alatt magával ragadja az embert, és hogy a szürkeálománnyal se hanyagoljuk: a csaták irányítása igazi szakértő stratégiát igényel. Végre nálunk is megjelent a játék speciális kiadása, melyben új ellenfelek, meghódítandó területek, és rengeteg ellenfél vár ránk.

A Total War című alapkiadásban, melynek magyar fordítása is jól érzékelteti a helyzetet, a középkori Japánban kellett rendet teremtenünk a civakodó kiskirályok között. Választott klánunk segítségével kellett tartományról tartományra elfoglalni a területeket, legyőzni, vagy öngyilkosságra készíteni az ellenséges daimjókat, a klánok fejeit. Ha célunk sikerült és nem buktunk el a csatamezőn, mint sok ezer kiváló harcosunk, nem estünk áldozatul a sötétben lopakodó, és alattomosan gyilkoló nindzsáknak, netán a még kifinomultabb eszközökkel: a női csáberő gonosz manipulálóinak, az ölésre nevelt gésáknak, akkor ez csak egy módon lehetséges. Mi vetettük be hamarabb ezeket az „eszközöket”? © A cél szentesíti az eszközt, a cél pedig az egységes Japán, élén a legnagyobb úrral, a sógunnal. Vagyis Veled.

Jelenlegi játékunk, a Warlord Edition két teljes CD lemezen foglal helyet, mindezt azért, mert tartalmazza az alapjátékot, és az azóta megjelent eddigi egyetlen kiegészítőt, a Mongol Invasiót. Nos, ha valaki netán elszalasztotta a Total Wart, itt az ideje, hogy minél hamarabb beszerezze. A szórakozás garantált.

## A mongol horda

A Mongol Invasion sajnos — ki tudja milyen marketing szempontok figyelembe véve — csak az amerikaiaknak volt elérhető. Egészen mostanáig, hiszen a Warlord Edition ezt a kiegészítőt is prezentálja szá-



▲ ...de esélyük sincs!

munkra. Egészen különleges ötlettel leptek meg minket a fejlesztők. Háromszáz évvel visszaugrunk a történelemben, Japán egy másik igen csak rizikós korszakába. Miközben a kutyafejű tatárok egészen napnyugaton, a legkeletibb keresztény országban Béla király hadait puhítják a nyereg alatt, és mellesken egész országreszeken irtanak ki minden teremtett lelket, addig a felkelő nap országát is veszély fenyegeti. Valahonnan a határtalan Kína mélyéből egy új nép kelt, és törekszik világhatalomra. A sárkánykirályság, Kína már behódolt, most Japánban a sor. Kubiláj kán vezetésével partra szállnak ezek a fékezhetetlen barbárok, és nincsen sem isten, sem ember, ki megállíthatná őket!

A Mongol Invasion emellett számos új — és régebbiről ismerős, de tökéletesített — vonást ad az alapjáték-nak, azért, hogy még nagyszerűbben lehessen élvezni azokat az epikus méretű csatákat, melyben szó szerint több ezren esnek egymásnak — Te, és az ellenfelek, a feljavított mester-séges intelligenciájukkal, ami klánról klánra, vezértől vezérig változik.

Az nem új, hogy a daimjó — vagyis a klánok vezetői — saját karakterisztikával rendelkeznek, az már annál inkább, hogy ez mi módon lett feltupírozva. Sun Tzu — van, akinek már ennyi is elég már tudja, miről van szó — egy név a történelem mélyiségesen mély kútjából. Ő a szerzője annak a ma már két és fél ezer éves

könyvnek, melynek neve: A háború művészete. A harcos-filozófus műve az első ismert hadászati kézikönyv, melynek legalább kétszázötven elvét alkalmazzák az ellenfeleink, teszem hozzá: komoly sikerekkel.

A kiegészítő az alapjáték hihetetlenül izgalmas csatáira épül, plusz Kubiláj hordáinak betörésére, a legnagyobb veszedelemre, amivel a szamurájoknak valaha is szembe kellett nézniük. Mindezek mellett új történelmi hadjáratok is lejátszatók az ország történelmének három legnagyobb klánvezérének vezetésével (Oda Nobunaga, Toyotomi Hideyoshi, és Tokugawa Iyasu), ők az úgynevezett „Három Országegyesítők”, kiket hírhedten véres csatákon keresztül ismerhettünk meg.

Természetesen új harctéri egységekkel bővül a már amúgy is színes paletta: Kensai, Battlefield Ninja,

Korean Auxiliary Infantry, Korean Skirmishers, Thunder Bombers, Ashigaru Crossbowmen, Naginata Cavalry and the Mongol Cavalry — de róluk majd alább egy kicsit bővebben.

Nem csak az egységek, de a tartományok kastélyai is új épületekkel gazdagodtak:

— Drill Dojo, ami tovább növeli harcosaink morálját, szinte már a fanatizmusig.

— Startegy School: a hadurak az előbb említett,

és nagyra becsült Sun Tzu tanításaival ismerkednek, hogy még keményebb diót jelentsenek csapataikkal a csatamezőkön.

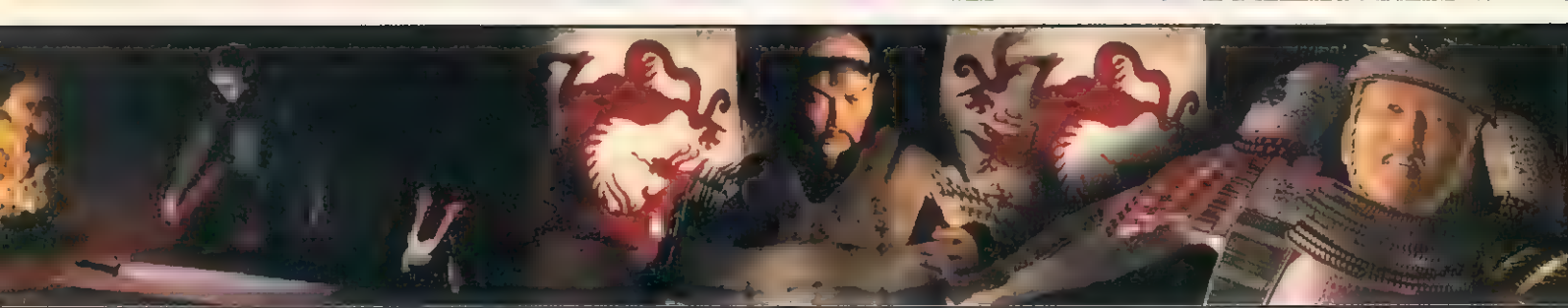
## Új editor

várja, hogy minden kedves fellelkesült játékos bemutathassa túlcserdülő kreativitását online, vagy akár sima pályák tervezésével. Új tengerparti táj, éleesebben kidolgozott mozgó grafikus elemek, újfajta bozótos és sziklás tájegységek,

## A három országegyesítő

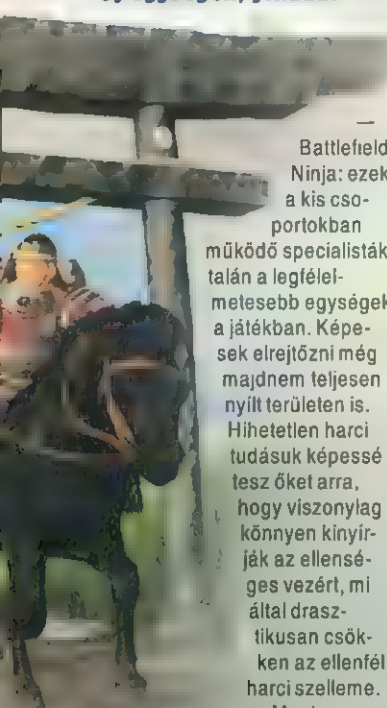
A három országegyesítő a háború első száz évét követően kezdődik. Oda Nobunaga a területén partra szálló portugál hajósoktól két muskétát szerzett, melyeket hamarosan lemasolták az egykori fejedelmek. Az új fegyverrel rendelkező, és így megerősödött hadsereg végül a császár uralmának véget vetett. Nobunaga halálakor Japán egyharmad részét uralma alá hajtotta, de öngyilkos lett, amikor egy másik hadúr fogságába került. Ezután Toyotomi Hideyoshi, hadvezére vette át uralmát, aki erőjét túlbecsülve Kínakertelen támadást indított Korea ellen. Hideyoshi szigorú adórendszert vezetett be, és megtiltotta a parasztioknak a fegyverviselést: ez a jog csak a szamurájoké lehetett. Ezzel megteremtette a jövőbeli katonai uralmának alapjait. A háború után feudális harcosból Tokugawa Iyasu emelkedett ki győztesen, aki ezeket a rendelkezéseket felhasználva teremtette meg családjá kétszázötven éves uralmát. A Toyotomi-családot, a többi nagy politikai ellenfelet 1600-ban távolította el a politikai színtérről. Iyaszu egy több évszázados nemzetségi családot szerezte magának, így elérte, 1603-ban sógunná kiáltják ki. Mind a helyi daimjó, mind a császár (tennó) elvesztette hatalmát. Ugyanabban az évben megkapja a tennótól a „Nagy Generális, aki legyőzte a barbárokat” címet, amit utóbbi több mint négyszáz éve viseltek. Iyaszu az országot az északi és nyugati vidékeiről irányítja, ahol az eddigi főhadiszállását, Oda Dekan várát díszes palotává építteti. Ennek költségeit az alattvalói viselik, ami előgedelenséggel és ellenállással vezet. A Toyotomi-családot a főszereplő családja váltja fel.





és javított multiplayer lehetőségek vannak még a kiegészítőben. Egyébként láthatóan javult a grafika a kicsit feljavított engine miatt: újfajta textúra-takarékossági módszerrel sikerült elérni, hogy az újabb videokártyák — de még nem a GeForce3-ról van szó ☺ — tisztább, szebb képet rajzoljanak ki. Több a fénylő grafikai elem a csapatokon, új textúrák és speciális effektek, simább kameramozgás és csapattírányítás érzékelhető.

## Új egységek, yihááá!



— **Battlefield Ninja:** ezek a kis csoportokban működő specialisták talán a legfélelmetesebb egységek a játékokban. Képesek elrejtőzni még majdnem teljesen nyílt területen is. Hihetetlen harci tudásuk képessé tesz őket arra, hogy viszonylag könnyen kinyírják az ellenséges vezért, miáltal drasztikusan csökken az ellenfél harci szelleme.

— **Master Swordman:** ez a kivételes tehetségű kardművész tudását már-már olyan tökélyre fejlesztette, hogy nehéz legyőzni a csatamezőn. Képes egész — tehát hatvan fős! — ellenséges egységeket megállítani. Kiváló a harcmező stratégiai pontjain és kastélykapukban.

— **Korean Skirmishers:** ezek a koreai gyalogosok pajzsral, könnyű vértességgel, és dobólánczával vannak felszerelve. Védelmük következtében ellenállóak az ellenség nyilával

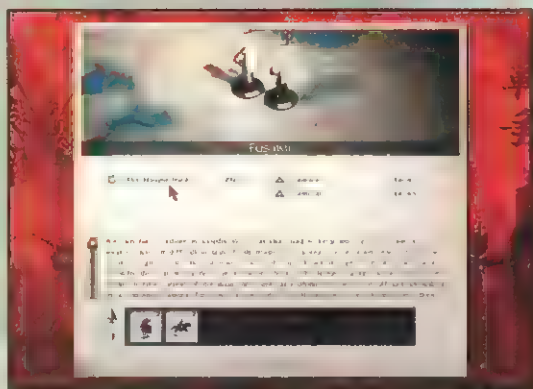
szemben, ezért kiválóan használhatóak az első sorban, gyorsak, sokat sebeznek, és könnyen megtörik az ellenséges rohamot. Közelharcban viszont gyengék, ha elfogytak dárdaik, azonnal ki kell vonni őket a harcból.

— **Korean Spearman:** ezek a lándzsások a mongol elnyomás alatt szolgáltak vérszomjas uraikat. A moráljuk alacsony, nincs sok kedvük a harchoz, ezáltal megbízhatatlanok, de feltartják az ellenséges csapatokat, míg a sokkal erősebb lovasság elvégzi a dolgát. Egyszóval ágyútöltelékek — már ha lennének ágyúk.

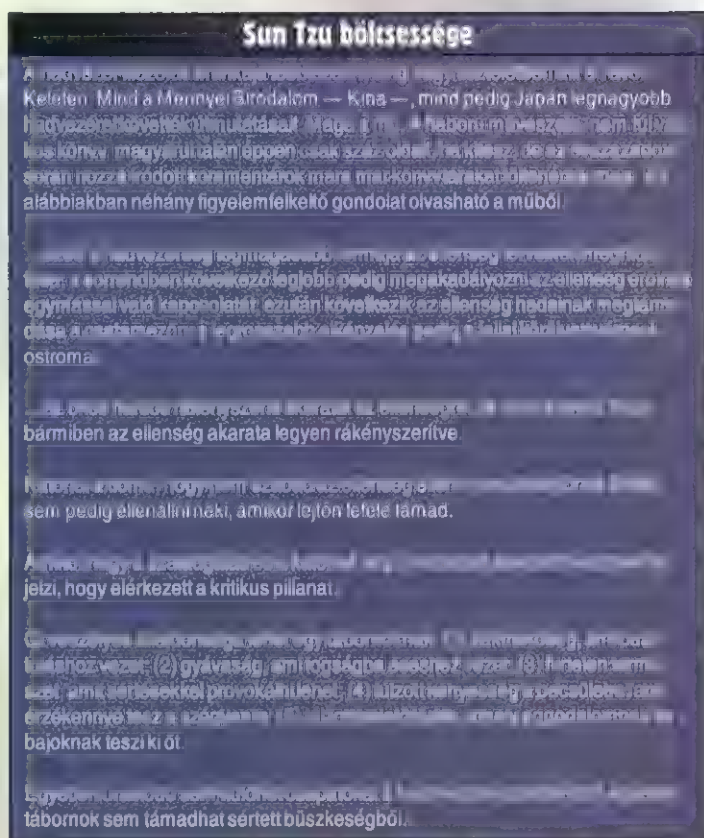
— **Thunder Bombers:** a bombahajgálók, akik a Molotov-koktélt őseiket szeretnék minél távolabbról minél több ember közé finom ívben elhelyezni, egyik legfélelmetesebb alakjai a csatamezőnek. Primitív bombák — puskaikkal töltött szatyrok — nem csak pánikot és zavarodottságot keltenek a csapatokon belül, de rengeteg sebesülést és halált is okoznak. Mivel a fegyver pontatlan és megbízhatatlan, kis csoportokban garázdálkodnak, hogy elkerüljék a nem is olyan váratlan baleseteket.

— **Korean Guardsmen:** a testőrség a koreai csapatok legmegbízhatóbb tagjai. Fegyverzetük és páncélatuk hasonló a japán Naginatához, de nem olyan erősek a harcban, és eltérő költségükkel is komoly gondok adódhatnak. Mindezek ellenére egy kicsit gyorsabbak, mint szigetországbéli rokonaik.

— **Ashigaru Crossbowmen:** ezek a fickók nem sokban különböznek az egyszerű paraszttól, akinek a kezébe nyomtak egy számszeriját. Olcsóak, nagy tömegben lehet toborozni őket, de a fegyverük hosszú újratöltési ideje, és a harci képzettségük alapvető hiányosságai miatt könnyű szétcsapni közöttük. Erre egy megoldás adódik: állandó védelem kell



▲ Ha velük vagyunk, nem veszíthetünk!



melléjük. Vigyázat, az előttük lévő csapatokon nem tudnak átlőni. Csak beléjük ☺

— **Naginata Cavalry:** ez a lovasság nehézfegyverzetű és jó minőségű páncélokkal rendelkezik. Kiválóan fel lehet őket használni a védekezésre felkészült csapatok védelmi vonalainak szétrombolására. Lassabbak és kevésbé páncélozottabbak, mint a nehézlovasság (Heavy Cavalry), de

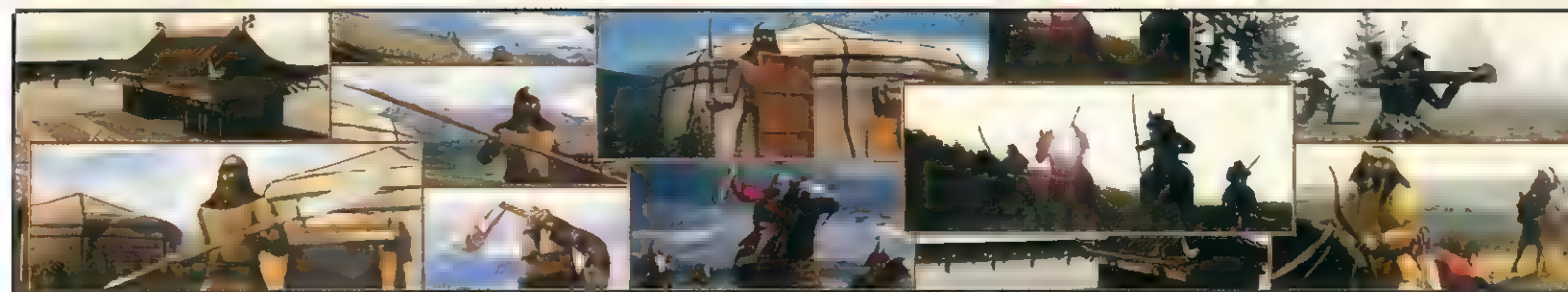
hatékonyabbak a közelharcban — tehát, ha a roham után beragadnak —, még a legjobban képzett és felszerelt gyalogosseregeknek is komoly gondot okoznak.

— **Mongol Light Cavalry:** a könnyűlovasság a mongol haderő fő jellemzője a Magyar Királyságtól a kínai császárvárosig. Rendkívül gyorsak, fegyverzetük fejse, és a brutális visszacsapó íj. Veszélyesek mind



▲ Hát persze, hogy nyerünk!





## Marco Polo és a Kamikaze

Kübek, a híres és hírhedt Dzsingisz kán unokája a mongol birodalom új uralkodója lesz, melynek hatalmát a Kína fölötti uralommal bővíti. A Szung-birodalom megsemmisítése után Kubláj megalapítja a Mennyei Birodalmat, a Jüan-dinasztiát, és Si Csü császárnak nevezi magát, Pekinget átkereszteli Kambalknak és új székhelynek alakítja ki: Kínát először legelőterületté akarja változtatni, de felismeri a gazdaság és a kereskedelem előnyeit. Kína színterében felvirágozott uralkodása alatt. Ebben az időben Kína és Európa között a gazdasági kapcsolatok minszvább voltak, mint valaha. Európába különösen a Selyemút kereskedői hoztak híreket Kína mongol uralkodójáról. 1271-ben hagyta el Velencét a fiatal Marco Polo apjával és nagybátyjával, hogy a kán udvarába utazzon. A két kereskedő már járt korábban a kán udvarában, és az uralkodó üzenetét közvetítették a pápának, akinek válaszával tértek vissza. Három és fél éves utazás után nagy tisztelettel fogadták őket, Marco a kán követévé és kormányzóává lépett elő. A mongol állam fényességéről szóló beszámolójának, amelyet 1295-ben hazatérte után adott ki, de különösen a több millió kínai nagyvárosok leírásának köszönhetően világban nem sok híttel adtak.

1274-ben és 1281-ben Japánra seregeikkel érkeztek. Kübek vezető mongol támadásokat Kubláj kán 1274-ben hadiflottát küldött Japán ellen, amely azonban a japán csapatok és egy tájfun miatt kudarcot vallott, a vihar a flotta erősen megrongálta és egészen Koreáig úzta vissza. A tájfun a „Kamikaze” („istenek szele”) nevet kapta. A következő években Japán védelmi falat épített part mentén, és öt csapatot vont össze. Kubláj kán újabb inváziót 1281-ben sikertelenül végzött, flottáját egy vihar ismét elpusztította. A világzó birodalom felbomlását 1294-ben Kubláj kán halálával kezdődött.

távrolról, mind közelharcban. Kegyetlenségük és elszántságuk legendás. Bezzeg eddigre már a magyarok elpuhultak, és konzervdobozokba bújtak!

— Mongol Heavy Cavalry: a mongol nehézlóvasság a világ legerősebb hadseregének eliteje. Gyorsak, jól páncélozottak, és hosszú lándzsáiknak nincs olyan védelmi vonal, ami ellen tudna állni, legyen az bármelyik nép bármelyik hadseregéből állítva. Ők az elsődleges támadó sereg a mongol hadseregben, és az összes többi csapatfajta másodlagos — csak azért vannak mellettük, hogy támogassák őket roham közben.

Az eredeti Shogun a 16. század Japánjába — jééé — kalauzálja a játékost, mely korszakot utánanéztünk — „Sengoku Jidai”-nak, azaz: a Háborúskodó Államok periódusának nevezik a történelmi források. A kor erősen császársága tehetetlenül szemlélte ezen időszak során a „Daimyo”-ként aposztrofált, független hadurak hatalomért s területekért folyó véres összecsapásait, tudatlanul is megalapozván a múlt évezred utolsó évében elkezdett stratégiai alapmű történelmi hitelességét. Ez utóbbi fogalmat áldásos módon olyannyira komolyan vették a Shogun alkotói, hogy a program fejlesztése során minden egyes történelmi vonatkozású mozzanat pontosságára Dr. Stephen Turnbull, a kor s kultúra történész, specialistaja bízottott rá.

## Enyém a vár tied a lekvár

A Shogunban számos multiplayer csatafajta játszható — mivel jó mód, essen erről a lehetőségről is néhány szó.

— Last Man Standig: az alapfelállítás, az győz, aki megfutamtja az ellenfelet, vagy lemészárolja az Utolsó Emberig.



▲ Összegyűlt a falu népe

— Honjin elfoglalása: minden résztvevő csapatvezér közelében található egy speciális terület. Az nyer, aki minden ilyen területet a magáénak tud. Akkor birtokolsz egy honjint, ha kellő számú embered tartózkodik a határain belül. Nyerni viszont csak úgy tudsz, hogy ha a kellő számú ott tartózkodó embered mellett kivetél minden ellenséges betolakodót vagy védőt a többi honjinról is. Vagy pedig teljesen elpusztítod az ellenfeleket.

— Assassinate The General: a vezér elpusztítása, magáért beszél,



▲ Sűrűsödnek az események...



minden erőnkel őt kell támadnunk. Illetve védeni a miénket.

— King Of The Hill: egy hegy elfoglalása hasonló a honjin elfoglalásához. A hegy tetején a zászlókkal körülvett területet csak a vezér képes bevenni, de a külső körben is több saját embernek kell lennie, mint ellenségesnek. Ha egy csapat elhagyná a térképet, vagy teljesen elpusztult,

erősítésként kis idő múlva visszatér, ez áll a vezérre is. Minden tíz, a hegy tetején eltöltött másodpercért egy pontot kapunk. A játék idő, vagy pontlimites.

— Half The Enemy: az ellenséges seregek felét kell elpusztítani, vagy megfutamtítani a

győzelemhez. — Survive The Siege: a támadó ostromolja várat, a védő azon belül kezd. Aki nem férnek el a váron belül, azok erősítésként a pálya többi részén véletlenszerűen elhelyezkedve jelennek meg. A védekező akkor nyerhet, ha bizonyos ideig kitart,

vagy elpusztítja a támadókat. A támadónak elég csak öt embert a kastélyon belülré juttatnia.

## Művelődjünk

A Shogun eddig is egy kiváló játék volt, de a most ismertett javításával és bővítéseivel az én személyes listámon az örök top tíz között kapott helyett. A játékot természetesen lehet izomból is játszani, könnyű fokozaton, a csatákat a számológép vezényletére bízva.

De ha egy kicsit is komolyan vesszük, szinte már túlmutat önmagán. Az ultra-realistikus csaták akár több mint tízezer (!) emberrel olyan élményt nyújthatnak, amit kár lenne bárkinek is kihagynia. Nem a vérüldözésre gondolok, hanem a „háború művészetére”. Ez lehet az első olyan játék, amihez elő lehet venni, fel lehet lapozni a történelemkönyvek csataleírásait. Nagy Sándortól Napóleontig tanulmányozhatjuk a nagy stratégiák brilláns ötleteit, miként is valósíthatnánk meg őket a Shogunban, mert garantálom, hogy nehezebb fokozatokban szükség lesz némi haditudományra. Sőt, ne csak az ellenfél generálisai, mi is tanulmányozzuk Sun Tzu művészetét, talán még ragad is ránk valami, ha más nem, talán egy kevés keleti életszemlélet.

Balage

Electronic Arts/Dreamtime Interactive  
PI 300 (230), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D

LÁTVÁNY  
HÁTSZÍN  
SZAVATOSSÁG  
ZENE-HANG

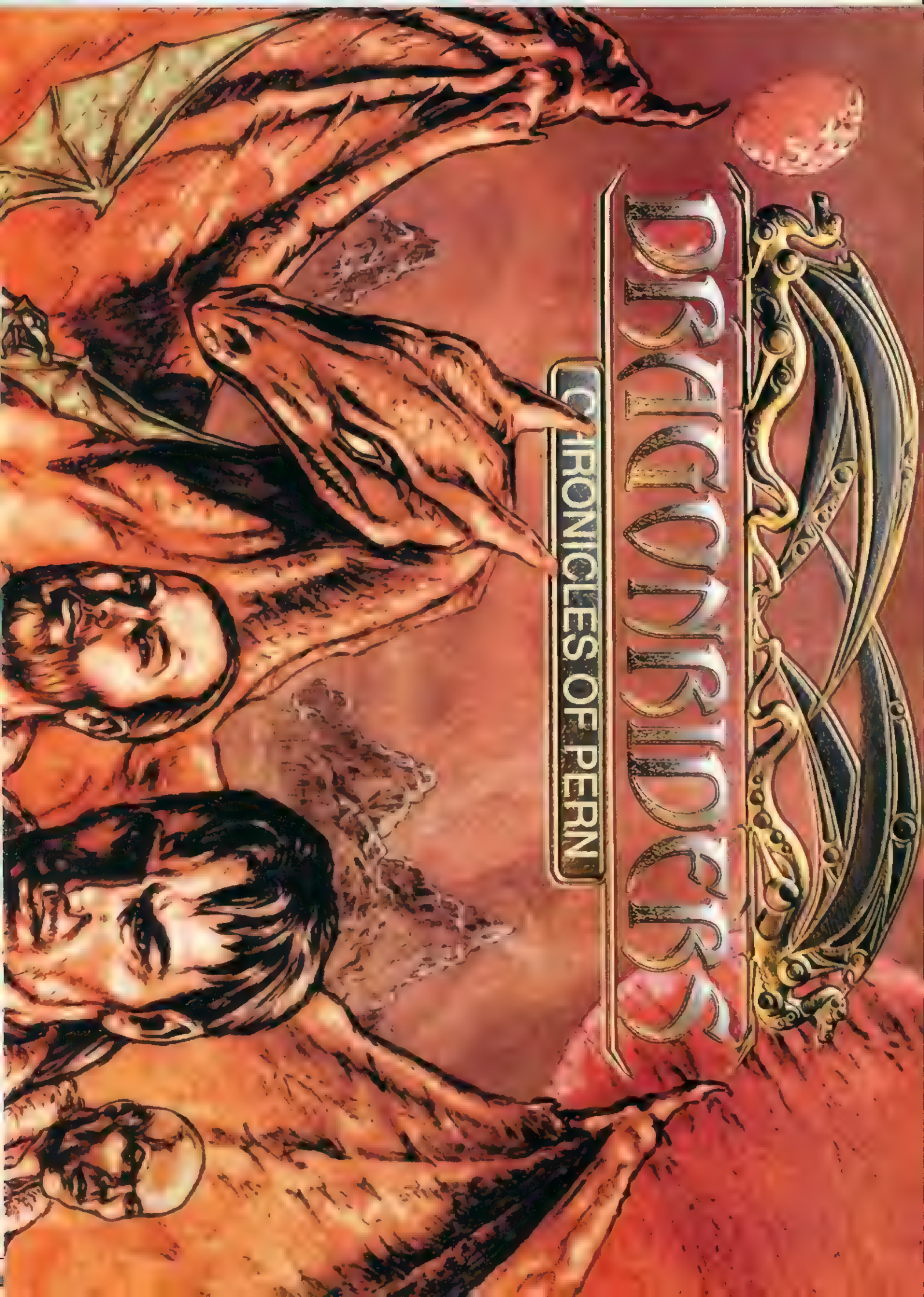
✓ felejthetetlen csatajelenetek  
✓ egyedülálló stratégiai lehetőségek  
✓ egzotikus művészet

X az alapkampanyában nem választjuk a mongolokat  
X néha hosszúra nyúló csaták

95

www.totalwar.com





# DRAGONRIDERS

CHRONICLES OF PERN



# TECHNO MAGE













ÚJDONSÁGOK

# 576

## CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1000. BUDAPEST, PF. 132. TEL: 35-90-576

Teljes listánkat keresd a  
[www.576.hu](http://www.576.hu)  
weboldalon!

102 KISKUTYA: PUPPIES TO RESCUE	9,999	GRIM FANDANGO (CLASSIC)	3,999
AGE OF EMPIRES COLLECTORS EDITION	19,999	GUNMAN CHRONICLES	11,999
AGE OF EMPIRES 2 (OEM)	7,999	HALF-LIFE: BLUE SHIFT	6,999
ALADDIN NASIRA BOSSZÚJA	9,999	HEROES CHRON: WARLORDS OF THE WASTELANDS	6,999
ALONE IN THE DARK 4	9,999	HOMEWORLD (BEST SELLERS)	2,999
AMERICA	11,999	ICEWIND DALE	6,999
AMERICAN BULL RIDING	1,999	ICEWIND DALE: HEART OF WINTER	7,999
ASTERIX MEGA MADNESS	7,999	IMPERIUM GALACTICA II	3,333
BUGS BUNNY & TAZ: TIME BUSTERS	7,000	JAGGED ALLIANCE 2.5	9,999
BALDUR'S GATE (WL)	3,000	JUNGLE BOOK: THE GROOVE PARTY	9,999
BALDUR'S GATE 2 PREMIUM PACK	14,999	KINGDOM UNDER FIRE	12,999
BATTLE ISLE 4	11,999	MILITARY GEAR SOLID	9,999



BLACK & WHITE	12,999	ONI	11,999
BLAIR WITCH EPISODE 2	11,999	OPERATION FLASHPOINT	9,999
BLUEWATER HUNTER	0,000	OUTLAWS (CLASSIC)	3,999
BUZZ LIGHTYEAR OF STARCOMMAND	0,000	PRINCE OF PERSIA 3D	2,999
CEASAR III (BEST SELLERS)	2,999	QUAKE III TEAM ARENA	9,999
CHICKEN RUN	11,999	REDNECK DEER HUNTING	999
CLIVE BARKER'S UNDYING	11,999	RESIDENT EVIL 3	11,999
COMMANDOS: BEHIND THE ENEMY LINES	6,000	SACRIFICE	11,999
COMMANDOS 2	HÍVJ!	SETTLERS 4	11,999
COSSACKS: EUROPEAN WARS	9,999	SEVERANCE: BLADE OF DARKNESS	11,999
CURSE OF MONKEY ISLAND (CLASSIC)	3,999	SQUAD LEADER	9,999
DESPERADOS: WANTED DEAD OR ALIVE	9,999	STARFLEET COMMAND II: EMPIRES AT WAR	9,999
DIABLO (BEST SELLERS)	2,999	STARSHIP TROOPERS	7,999
DIABLO II: LORDS OF DESTRUCTION	HÍVJ!	STAR WARS: BATTLE FOR NABOO	12,999
DINOSAUR ACTION GAME	11,999	STAR WARS: JEDI KNIGHT & DARK FORCES	7,999
DRIVER (BEST OF)	3,999	STAR WARS: ROUGE SQUADRON 3D	7,999
EROTICA ISLAND	9,999	STAR WARS: X-WING ALLIANCE	7,999
EMPEROR: BATTLE FOR DUNE	HÍVJ!	STAR WARS: X-WING COLLECTORS SERIES	7,999
ESZEVE SZETT BIRODALOM	12,999	THE GRINCH	11,999
EUROPEAN SUPER LEAGUE	11,999	THEME PARK INC.	11,999
F1 WORLD GP	11,999	TIGRIS SZÍNRE LÉP	9,999
FALLOUT 1 & 2	5,999	TOMB RAIDER 3	5,999
FALLOUT TACTICS	11,999	TOMB RAIDER 4 THE LAST REVELATION	6,999
GABRIEL KNIGHT III (BEST SELLERS)	2,999	TOMB RAIDER CHRONICLES	9,999
GRAND PRIX LEGENDS (BEST SELLERS)	2,999	UNREAL TOURNAMENT (BEST OF)	3,999

Az árak a 25%-os ÁFA-t tartalmazzák!

Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!





# ARCANUM



## A logika olyan logikus

**T**roika. Érdekes egy szó, mely hallatán többen is hajlamosak valamiféle sláv eredetű gyomorerősítőre asszociálni — ez azonban alighanem betudható a szó fonetikai bájának. S noha a megnevezés már jó ideje bejegyzett státusz-nak örvend, az általa fényjelzett földi jelenség viszonylag csekély, mondhatnók: elhanyagolható mértékű párhuzamot mutat a szesziparral.

Létezett — s még ma is létezik — egy Fallout névre keresztelt RPG univerzum, mely során a Harmadik Világháború által sújtott Föld maroknyi túlélőiként kezdtük meg az immár három epizód által szavatolt kalandozásainkat. A világszerte hatalmas sikereket aratott trilógia szellemi atyjai között köszönthetjük azon urakat, akik a relatív közelmúlt során alapítottak új fejlesztőgárdát, megalkotandó a legfrissebb elgondolásai jegyében fogant, merőben új alapokon nyugvó szerepjátékot. Az urak neve, ráadásul ABC sorrendben — mert a figyelmesség nagyon-nagyon fontos, embe-

rek! — Jason Anderson, Leonard Boyarsky, Tim Cain. E nevek hivatottak szavatolni a tulajdonosaik újbóli összefogása révén életre hívott Troika Games első számú, debütáló játékának sikerességét. A játék neve: Arcanum. Típusa: RPG. Reakció: Ide vele!

### A Világról

A Fallout univerzum megteremtésének, majd lehetőségeinek kihasználása után aligha lehetett kétséges, hogy az alkotók idővel visszatérnek a műfaj — általuk eddig jószerivel érintetlen — gyökereihez, a hagyományhű fantasy miliőhöz. Így is tettek. Ám szerencsés módon nem álltak ellen a kísértésnek, hogy fantasy alapokon nyugvó világmodellüket mássá, egyszerűsített többé varázsolják, mint a klasszikus fantasy jegyében alkotott világok tetemes hányada.

Arcanumban egyrészt minden, a fantasytől elvárható természetes hozadék jelen van, ám a műfaj egyik legalapvetőbb, egyszerűsített legnagyszerűbb eszmei vívmánya — melyet alkiosztás szerint mágának, míg Arcanumban magick-nek szoktunk volt deklarálni — a birodalom alapvető arculatát is meghatározó technológiával párosul. Azaz, Arcanumban éppúgy teret élvez a deres szakállú konféksón-

varázstudó, aki tenyerébe kéesszínű energia-golyókat idézően gyűjt világozást egy enyészettől terhes, mély-sötét kazamatában, akár a "meggávrer — epprócs" elkötelezett híve s gyakorlója, ki jobbnak látja az általa tervezett, kurbli s olaj alapú lámpagép s két banánhéj segédelmével akumulálni a kívánt hatást, s az ebből származtatható örömet.

Az itt ábrázolt tudomány fejlettségi foka az 1800-as évek Európájában fellelhető technikai vívmányok eszmei s gyakorlati értékeivel mutat nagyfokú hasonlatosságokat, így Arcanumban helyet kapnak a Jules Verne írásait idéző, az akkori technikai lehetőségek ismeretében meg-saccolható hatalmas gépszörnyetek éppúgy, mint az egyes tudományágak folyamatos fejlődése révén szerzett ismeretek implementációi: herbalisztika, anatómia, elektromosság, tűzfegyverek, titliriri — bővebben lásd később.

A fantázia s mesék által éltetett mágia, avagy a racionalitás s logika tálajából táplálkozó technológia egyaránt felfedezni való titkok, lehetőségek hosszas sorát rejtli magában. Idézet a Flight of the Dragons című, úgynevezett egész estét betöltő rajzfilm azon jelenetéből, mikor három varázstudó döbbenetesen konstatálja a mágikus erőforrások rohamos elapadását: "Az ember a logikát választja mágia helyett... miért, miért?! — Mert a logika... - hangzik a válasz — olyan logikus."

Az itt ábrázolt, kettős alapokon nyugvó világ bizarr arculatának, lehetőségeinek s roppant méreteinek háló, Arcanum birodalma leblincselő kalandok sokaságát igéri — nincs más hátra, mint belebújni valaki bőrébe, akit minden további nélkül arcunk lesz Arcanumi Slamasztikába keverni.

### Karakter Kultúra

Ember, Elf, Fél-Elf, Törp, Hobbit, Gnóm, Ogre, Fél-Ogre, Ork, Fél-Ork. Ez az Arcanum által kínált, kijátszható fajok sora, melyek jelentősége már karakterünk indításakor is érezhető mind kedvező, mind árnyoldalait. Alapvető darab az ember, az egyetlen faj, melynek sem különleges javadalmakkal, sem hátrányokkal nem kell számolnia faji hovatartozása okán, a többiek bonuszokkal s persze büntetésekkel is, melyek a műfaj hagyományainak értelmében, alapulajdonságaikat érintik.

Nézzük először ezeket. Az Arcanum nyolc alapulajdonságot ismer, melyeket két csoportra oszt — mentális, illetve fizikai jellemzőkre.

Mentális tulajdonságok: Intelligencia: mindamellett, hogy számos skill kamatoztatása során bizonyul majd vitális jelentőségűnek karakterünk éles, avagy éppenséggel eltompult elméje, ez az érték felelős az általunk elsajátítható spellék, sőt technológiák maximális számáért is. Perception: a karakter közvetlen, avagy távolabbi környezetétől szolgáló tér rezdülése-



▲ Ide nem írok semmit.



▲ Arcanumi Csokoládégyár. Maradhat.



inek hatékony érzékelését lehetővé tevő tulajdonság, mely ilyen minőségében szoros összefüggésben áll érzékszerveink élességével. Márpedig, az éles szem elengedhetetlen tartozéka mindenkinek, aki tűzfegyverekkel megy ki az ellenre. Willpower: akaraterő, mely kiemelt jelentőséggel bír a mentális alapú mágiai pókerarccal történő lerezisztálásával kapcsolatosan, egyúttal közvetlen hatást gyakorol maximális életerőnkre, manánkra, sőt haggla — roppant fontos skill, lásd később — képzettségünkre is. Charisma: személyes vonzerő, ha úgy





tetszik: fellépés. Nagyban befolyásolja az NPC-k hozzánk való viszonyulását, illetve magas érték esetén képesek lehetünk megsemmisítő csapást mérni az aktuális kommunikációhoz használt elem egójára.

Fizikai jellemzők: Erő: nyers erő. Ez a Canada Dry, no meg, hogy sikeres támadás esetén mekkorát is tudunk rázúzni egy számunkra nem-annyira-szimpatikus lény fejszerkezetére sebzés bonuszok formájában, mely szintén fizikai erőnk függvényében változik. Dexterity: az összes alaptulajdonság közül ügyes-



ségünk az, melyre legtöbbet kell majd hagyatkoznunk bizonyos képzettségek használatakor. Constitution: egészségre! Az érték alapvetően determinálja a karakter rendelkezésére álló manamennyiséget, illetve szerveztünk megellenállását is befolyásolja, értékétől függően negatív, avagy — geschenk — pozitív irányban. Beauty: testi szépségünk mértéke, mely ilyen formában közvetlen hatást gyakorol az NPC-k hozzánk való viszonyulására. Az alaptulajdonságok értéke egytől húszig terjed, jöllehet mindkét véglet esetén viszonylag ritkának mondható

az álomhatárok átlépése. Mindazonáltal, valamely tulajdonságunk fullra tuningolása esetén kellemes hozadékokkal számolhatunk: így maximális egészség mellé, teszem fel — teljes méregimmunitás dukál.

Ezek voltak tehát az alaptulajdonságok — karakterünk fajának jelentősége így már érthetőbb lesz. A Törpök +1 Erővel, +1 Egészséggel, +15% Technológiai fogékonysággal s egyéb más javakkal indulnak, ám számolniuk kell —1 Karizma s Ügyesség ponttal. Az emberen kívül minden más fajra jellemző metódus ez, így az alaptulajdonságok ismeretében már nem jelenthet gondot életre hívunk azon faj sorait erősítő, gyengítő — kinek, mi tetszik — karaktert, aki megfelel elgondolásainknak. Ezzel természetesen még nincs vége, sőt csak most kezdődik igazán: ha óhajtunk, választ-hatunk karakterünk számára az előre megírt, tucatnyi életrajzokból is, melyek szintén javadalmakat s hátrányokat jelentenek a faji hovatartozásból származó hozadékokon felül is. Példa:

Child of Hero, azaz a Hős Gyermeke: karakterünk messzi földön elismert s megénekelte anceszora +1-es kardjával virít be a játék kezdetekor, ám ezt kompenzálóan, minden negatív cselekedete mély megvetést szülhet a világban.

### Képzettségek

Kalandjaink kezdése után nem sokkal rengeteg fejtförést okoz majd, hogyan is definiálhatjuk az általunk használni kívánt skillt. A kezelőfelületről folyamatosan elérhető képzettség paneleken ugyan kérlelhetetlenül ott sorakozik maroknyi skill, ám félreértésekre ad okot a többi képzettség holléte. Nem szabad ám idegeskedni — az általunk elsajátított skilllek gyakorlatilag lappanganak, ám mihelyst szükség, avagy lehetőség adódna kihasználásukra, automatikusan aktívvá válnak. Példák: jeleskedünk a gyógyítás tudományában, de sehol sem leljük az ehhez tartozó képzettségeit. S noha mágikus úton is lehetőségünk nyílik sebeink begyógyítására, egy tekercs kötszert használva az inventoryból hozzáférhető, nyitott tenyeren — némi healing képesítés tükrében már élvezhetjük skillünk, valamint a kötszer jótékony hatását. Újabb példa: a folyamatosan aktív Prowling — lopakodás képzettség révén extrabizalmas módon megközelítjük a nekünk háttal álló lényt, majd tőrrel a kézben csapást mérünk rá, amúgy plekniből. Ilyenkor automatikusan életbe lép a Backstab, már ha reperto-

árunkban figyel az említett skill. Konklúzió: a skilllek lappanganak, akár a kergemarha — s noha a rendszer ebben a formában is teljesen működőképes, azért nem tartom kizártnak, hogy előre megfontolt szándékkal vették a figurát ilyen irányba: a neten fellelhető



▲ — Békés mosópor ügynökök volnánk...  
— Tudjuk: ezért haltok meg.



▲ The Maro Hatású Ember közel jáaaaár.

Arcanum topicok látogatóinak bizonyos hányada már meg is énekelte a kalózverzióba implementált, alamszigi gyári védelmet. No para, gyerekek: alamszigi gyári védelemről nem, viszont nem a legszerencsésebb módon megalkotott skill-elérési metódusról beszélhetünk.

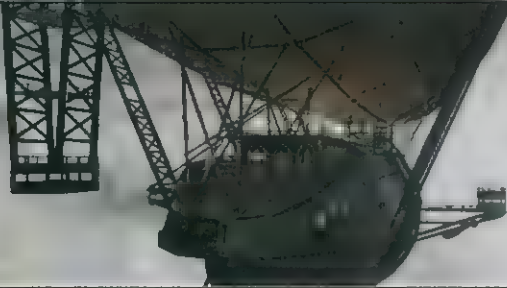
Négy képzettségcsoport figyel itt, melyek áttekintésébe bele is fogunk. Először is itt van az irányított konfliktus-rendezés egyes számú eszközeinek gyűjtőhelye, a Combat Skills csoport. Bow: aki ügyesen bánik az íjjal, s csupán tisztas távolságból vetemedik kakaskodásra, jó eséllyel ejtethet kritikus

sebeket a felé rohanó elemek sorai között — aztán, mikor beérik, jöhet a "bocs, a varjúra céloztam..." féle szöveg, hátha...

Dodge: a fizikai támadások elől való vetődés, elugrás művészete ez, sőt bizonyos csapdák esetében egyenesen életmentő jelentőségű lehet. Melee: közelharc. Értelemszerűen, minél magasabb ezen érték, annál nagyobb eséllyel tudjuk hókon nyomni a nekünk szigorító lényeket. S végül, a Throwing: specifikusan hajításra kihegyezett objektumok légpályára állítását elősegítő skill, értendő ez késéktől át egészen a különféle típusú gránátokig.

A játék hivatalos honlapja mellett is kiemelt figyelmet érdemel a [www.terra-arcanum.com](http://www.terra-arcanum.com) címen elérhető rajongói site. Van itt minden, mi szem-szájnak ingere; olyasféle adalékok is, melyek igazi nyencségek beszélnek itt temérdek concept artról: ezek azok a módfelett tetszetős grafikák, melyek nyomán a fejlesztés során megszületnek ezek 3D interpretációi; tippsorozatok, minden részletre kiterjedő útmutatások; karakterkreáció tárgykörben; sőt: számos egyéb érdekesség mellett itt figyel egy folyamatosan bővülő szekció is, mely az Arcanumban helyet kapott questek komplett megoldását tárgyalja.





Ennek ellenében, ha valakinek megoldhatatlan problémája, minden egy-két  
 ringelő felfedezéssel lennének, melyeket mihamarabb meg óhajt osztani a  
 Arcanum társadalom jelentős részével, am nincsen arra nézve semmi  
 konkrét elképzelés, miképpen is találhatnánk a hozzá hasonló cipőbe  
 járó egyénre. A megoldás persze egyszerű: meglegyzi az alant látható  
 IRC — jelentése: Internet Relay Chat — klónja pontos címet, bepötyög  
 az általa használt IRC programba, majd örvendezik olyan kommunikáci-  
 ós csatormára, dobódni, melyen lehetőség adódik az Arcanum világgal  
 konkrét játékmunkával kapcsolatba és zmeszeréti lehetőségek.  
 Szerver: irc.gamesnet.net  
 Port: 6667  
 Csatornák: #arcanum — beszélgetéshez, #arcanumh — játékhoz.

Egyébiránt minden, a gőcbe tartozó  
 skill ügyesség alapú.

**Thieving Skills:** itt találhatóak a tol-  
 vajkodáshoz, s egyéb, nem annyira  
 tisztességes, ám igen jól használható  
 műveletekhez használatos képzettsé-  
 gek. **Backstab:** a célpont hátulról  
 való, észrevétlen megközelítése után  
 végrehajtott hátba és/vagy vesén szú-  
 rás kíméletlen művészete ez, mely  
 üdvözlendő módon helyet kapott  
 Arcanum birodalmában is. Egyébiránt,  
 ha tőkére fejlesztjük **Backstab**-  
 Kultúránkat, úgy lehetőségünk lesz a  
 törön kívül számos más fegyvertípus-  
 sal is alkalmazni azt. **Backstab with**  
 fakanál — ötleteim lennének a módo-  
 zatot illetően. Ájjájái...

**Pick Pocket:** zsebmetszés. **Prowling:**  
 lopakodás. Erről a skillről tudni kell,  
 hogy sikerességét nagy mértékben  
 befolyásolhatják az aktuális tényviszo-  
 nyok is, ugyanakkor határozottan javol-  
 tott a szóól alapú lopakodás.

**Spot Trap:** csapda észlelés. A  
 nagyobb dungeonokban viszonylag  
 sok, ráadásul elég kellemetlen csap-  
 dába botolhat a deli kalandozó — az  
 ezek észlelésére, eltávolítására hasz-  
 nálatos skillek így már ennek okán sem  
 lebecsülendők, sőt a sikeresen eltá-  
 volított csapdák révén bonyolultságuk  
 szerint több, kevesebb XP is üti mar-  
 kocskánkat.

**Social Skills:** ezek azok a képzett-  
 ségek, melyek használatához szüksé-  
 günk van legalább egy NPC-re, akivel  
 majd szocializálhatunk. Ennek módo-  
 zatai: **Gambling:** a szerencsejátékok  
 ismerete, magasabb szinteken pedig  
 már az egyes partyk kimenetelének  
 diszkrét manipulálása. Fogadóknak jó  
 esélyünk van összeakadni kétes arcok-  
 kal, akik kockázással mulatják az  
 időt — magas **Gambling** képzettség  
 esetén természetesen célszerű megej-  
 teni mielőbbi lekopaszításukat. **Haggle:**  
 alkudozás. Kalandozásaink során  
 sejtethetően tonnányi tárgyra teszünk  
 majd szert, illetve bányászunk ki a  
 legyártott hullakupacokból — ezek  
 értékesítése pedig egyet jelent első  
 számú tőkeforrásunkkal. A kereskedők  
 persze nem verebék, ám jó  
 kereskedőhöz méltón: van képük



▲ Itt csak mi halunk meg, de legalább látványosan.

verébnek nézni a verebet. Ez annyit  
 jelent, hogy **Haggle** képzettség nélkül  
 kifizettetnek velünk 50 aranyat egy  
 doboz medvecukorért, míg mesterfokú  
 képzettség esetén jó eséllyel  
 győzhetjük meg a kereskedőt, hogy  
 legjobban akkor jár, ha ő fizet  
 nekünk ugyanennyit, ám mi hajlandóak  
 vagyunk ennek fejében megszabadí-  
 tani őt ettől a rágós, furcsa ízű gaszt-  
 ronómiai képződménytől. Medvecukor  
 — sirály.

**Heal:** gyógyítás. **Persuasion:** a kés-  
 ség, mely révén elhitethetjük valakivel  
 azt, amit aktuális érdekeink szerint  
 célszerű lenne elhitetnünk. Mondhat-  
 nók: meggyőzés, befolyásolás.  
 Itt figyelnek végül a Technológia alapú  
 skillek, melyek: **Repair:** lestrapálódott  
 tárgyak javítására használatos képzett-  
 ség. **Firearms:** a tűzfegyverekkel  
 való hatékony bánásmódot lehetővé  
 tevő skill. **Pick Lock:** zárnýtítás, mely  
 skill használatához két dologra lesz  
 szükségünk: egy álkulcsra, illetve egy  
 azzal kinyitandó zárra. Mind a váro-  
 sokban, mind dungeonokban sok zárt  
 ládára, hordóra, fiókra lelünk majd  
 — sőt bizonyos questek teljesítéséhez  
 is nélkülözhetetlen a zárnýtítás elsajá-  
 títása. Ám semmi sem kötelező — mint  
 látni fogjuk, lehetőségünk van magikus  
 úton is zárat gyalázni, ami jó.

Képzettségeinket nem csupán szá-  
 mok, hanem minőségi kategóriák szint-  
 jén is tápolhatjuk — tanítómester  
 módszer: már első fokú képzettség  
 esetén is adott tanítvánnyá avanszá-  
 sunk lehetősége. Ehhez csupán fel kell  
 kutatnunk valakit, aki azon idő szerint  
 nálunk jobban jeleskedik az általunk  
 előnyösnek vélt témakörben, s aki némi  
 lóvé fejében hajlandó is megtanítani  
 minket legfőbb titkaira. További  
 fejlődésünket ezután már csak még  
 komolyabb szinten mozgó szaktekin-  
 téiek szavatolják, akiktől kellő adott-

valamely spellre mozgatóván a poin-  
 tert, mindent megtudhatunk a kritikus  
 bűvigéről — éppen a mágia, valamint  
 a technológia révén megszerezhető  
 lehetőségek, s ezek felfedezése az  
 Arcanum egyik legfőbb vonzereje.  
 Ám ettől függetlenül is elhítem cso-  
 kornyí varázslóiskola nevert s rövid  
 definícióit, érzékeltetendő az itt ábrá-  
 zolt mágia arculatát: **Conveyance:**  
 tárgyak, testek mozgását, relatív  
 kontrollálását, sőt a teleportációt  
 is lehetővé tevő spellék Iskolája.  
**Divination:** az érzékenek túli érzé-  
 kelést elősegítő bűvigék tárháza ez,  
 melyek használatkor többek között  
 megtudhatjuk, mi van egy lezárt  
 ládában anélkül, hogy kinyitnánk  
 — avagy szemrevételezhetjük bárki  
 auráját, kifürkészendő lelki hovatar-  
 tozását Fény s Sötétség mezein.  
 Itt figyelnek az **Elementáris Iskolák**  
 is: Tűz, Víz, Föld, Levegő. Ezen  
 bűvigék nagyfokú hasonlatosságokat  
 mutatnak, legjellemzőbb különbségük  
 értelemszerűen az általuk manipulált  
 elemi — dő — elem. Így a Tűz Isko-  
 lája révén, teszem fel Tűzelementált,  
 míg a Föld Iskolája segedelmével Föld  
 Elementált idézhetünk. Melegen aján-  
 lom, mert módfelett táposak. **Force:**  
 Az Erő Iskolája, olyan nyencsés-  
 gekkel, mint a célpontot atomjaira  
 bontó **Disintegrate**.  
**Figyelem-Szekció:** dezintegrálódott  
 lényeknek, legyen az barát, ellenség,

ság s  
 aranytallérocskák  
 birtokában san-  
 szunk lehet ellesni  
 mind a haladó,  
 majd a sor végé-  
 zárt, mesterfokú  
 képzettségekhez  
 szükséges fogáso-  
 kat.

## Mágia

Arcanumban,  
 hasonlóan az  
 AD&D féle kon-  
 cepcióhoz —  
 varázslóiskolák  
 vannak, melyek mindegyike öt spellt  
 tartalmazó repertoárral rendelkezik.  
 S noha ez a szám nem tűnik túl  
 impresszívnek, sőt mondhatni kevés,  
 a varázslóiskolák számának ismeré-  
 tében már jóval üdítőbb képet mutat  
 a választék: 16 varázslóiskola, szo-  
 rozva ötlet, az — pilike — 90 bűvige.  
 Természetesen minden egyes  
 spellhez szuverén, sőt egészen izlé-  
 sesen kivitelezett vizuális effektek s  
 hanghatások társulnak, s noha a tel-  
 jes Arcanum Spell repertoár ismerte-  
 tésével kényelmesen tele lehetne írni  
 vagy kilenc-tíz oldalt, — erre már  
 csak azért sincs szükség, mivel



▲ Tárgylista. Őrültök?

teszter — búcsút lehet inteni, rajtuk  
 már a feltámasztás sem segít. Ez van.  
 Itt figyel a jobbára druidák által prefe-  
 rált bűvigéket felvonultató Természet  
 Iskola is, melyek segítségével elnyer-  
 hetjük a körzetben tartózkodó állatok  
 bizalmát, avagy mi magunk is idézhe-  
 tünk egy kellően megtermett dögdöt,  
 akihez képest Jocika harci pitbullja  
 csak kedves, játékos kis blőkinnek  
 bizonyul. A Temporal Iskola az idő  
 manipulálását teszi lehetővé, így  
 Arcanumból sem hiányozhatnak az  
 oly volumenű, klasszikus fantasy  
 spellék mint a haste, avagy érdekes  
 módon szintén ezen Iskolán belül





ábrázolt Stasis — mely a jó öreg Hold Person megfelelője.

Ötletes húzás a Nekromancia dialektikus megvalósítása: Arcanumban ismeretes mind a Fehér, mind a Fekete Nekromancia. S míg a Fehér



▲ — ...és mondja csak: telente nem hiányzik a tető?

Iskola bűvigéi sejtethetően a sebesültek, avagy akár elhalálozott egyedek gyógyítását, avagy újjáélesztését teszik lehetővé, addig a Fekete Iskola híven követi a tradicionális halál-mágia-vezérfonalat, mely használatára révén lelkesnek nem mondható, de legalább kellően bűdös zombikat tudunk magunk mellé szólítani, biztosítandó a szembe jövő egyedek "minuszkilencvenkilences" reakció dobásait.

A sor hosszú, ez csupán rövid ízelítő volt. Elmondható, hogy minden Iskola s minden, bennük helyet kapott spell láttán hajlamos izgalmi állapotba kerülni az RPG rajongó, így senki se számítson gyors választásokra.

## Technológia

Hasonlóan a játék mágia szisztémájához, az Arcanum földjén ismert technológia is több csoportra bomlik. Nyolc góc, melyek mindegyike mellé hét, technológián alapuló képzettség dukál. Ahhoz, hogy kihasználhassuk valamely technológiai jártasságunkban szerzett tapasztalatainkat, minden esetben szükségünk lesz bizonyos komponensekre. Hogy érthetőbb legyen: itt figyel a Gun Smithy, azaz Fegyverkovács csoport. Hiába is rendelkezünk azonban a Looking Glass Rifle — kvázi-Sniper Rifle — elkészítéséhez szükséges tudásanyaggal, ha nincs birtokunkban egy Marksman Rifle, illetve egy szemüveg. Ezek kombinálásával már elkészíthetjük új szerzeményünket, a játékvilágból elérhető Technológia panelen keresztül. Pár góc, s lehetőségeik: Herbology: gyógynövények előállítására alkalmas receptek, kezdve az egyszerű healing potióntól a mind életerőnket, s manánkat regeneráló varázsfőzetig. Elektromosság:

többek között olyan kis ketyerék elkészítését teszi lehetővé, mint a csapdák érzékelését elősegítő spektrométer, sőt magas képzettség esetén készíthetünk regeneráló páncélt is. A Kémia csoport

lehetőségeinek ismerete révén készíthetünk maró hatású savakat, mérgeket, sőt egy bizonyos gombafajtából kinyert összetevőket kombinálva a helyi energiatallal, kótyvaszthatunk egy adag Hallucinint is, mely nem rest némileg összekutyulni ellenfeleink



▲ Havi Harmatgyengénk: „Tarant forgalmas utcáit róva...”

agyműködését sem. Mechanika: a csoport utolsó komponense révén robotpókokat is gyárthatunk — itt kell szót ejtenünk a tervrajzokról. Bonyolultabb eszközök elkészítése csupán az ezekből kiolvasott útmutatások alapján lehetséges, mely tervrajzokra sejtethetően kalandozásaink során leszünk majd szert. A Technológiában rejlő lehetőségek sokrétűek, jól átgondoltak — most azonban indulunk.

## Az ég alatt

A játék cselekményszálának természetesen léteznek főbb vezérfonalai, melyek mellé temérdek, a Falloutokból is ismert mellékquest társul. Hogy ezeket teljesítjük-e, az alkotók ezúttal is belátásunkra bízzák, ám főlegesen külön hangsúlyozni: ezek teljesítése révén játékélményhez, s természetesen: tetemes XP-hez is jutunk. A világmodell gyakorlati fel-

építése egyébiránt kísérteties hasonlóságot mutat a Fallouttal, mely hasonlóság ezúttal nemhogy a játék értékeinek rovására, de előnyére válik — az alkotók nem forszirozták sem a megjelenítés, sem a kezelés területén értelmezett újdonságokat, minek is tették volna: az Arcanumi miliő, a kigondolt szisztéma újszerűsége a Falloutra úto megjelenítési módszerükben is lebilincselő összehatást kelt. Így maradt a Világtérkép is, mely révén könnyedén megközelíthetőek mindazon helyszínek, melyek hol-létével karakterünk már tisztában van. Mikor a Világtérképen haladunk, itt is esély mutatkozik valami véletlenszerű találkozásra, mely az esetek 90%-ában fightot jelent: ez továbbra is lehetővé teszi az irányított XP gyűjtögetést. A fightok Arcanumban három módszerrel jegyzetben bonyolíthatók: valós időben,

jelentősen lassabb, körökre osztott szisztémára: space.

Az Arcanum RPG, s az RPG alapvetően csapattjáték. Így több NPC-t is lehetőségünk van magunk mellé venni, sőt már a játék legelején is csatlakozik hozzánk egy Virgil nevű emberke, ki a gyógyításban is jeleskedik. A kommunikáció, az egymás közötti cserebere, tápolás lehetősége is adott, ehhez csak click a kívánt személyre, majd közöljük vele kívánalmainkat. Az első négy funkcióbillentyűvel alapvető parancsokat adhatunk szövetségeseinknek, míg az F7 és F8 billentyűk használatával az állásmentés, töltés problémakör is kényelmes módon oldható meg.

Elvállalt, s így teljesítendő questjeinket, felfedezéseinket több fejezetre bontott napló őrzi, míg az általunk játszott karakter cselekedeteit, a végrehajtott questek során hozott döntéseit ötletes kis Evil — Good mutató jelzi, könnyed, ám telitalálatos Black&White hatás címén.

Itt figyel egy másik, egészen érdekes kis mutató is, a karakterlapunkon látható Magictech-méter: ez a szerkezet szignózza, aktuális tulajdonságaink jegyében mely oldal — a mágia, avagy a technológia — felé is tendálunk. Hogy mi történik, ha a Magictech-méter valamely végét üjtük? Csak nem hittetek, hogy megmondom...? Háh!

## Egyensúly

Roppant fontos, mondhatnók vitális jelentőségű szempont kell(ene) legyen az Arcanumi mágia s technológia által akumulálható lehetőségek közötti egyensúly. Sajnos azonban azt kell tapasztalnunk, hogy az itt ábrázolt tudományok jelentős része

ötletes megvalósításuk ellenére sem közelíti meg a mágia hatékonyságát. Használhatóság tekintetében a mérleg nyelve már karakterünk korai fejlődési szakaszában is a mágia javára billen — ennek okát a spelllek elkészítésén brutális voltában látom. Szemléltetés



▲ — Ez neked malom?!

körökre osztott, illetve egy érdekes, köztes állapot jegyében. Tapasztalataim azt mutatják, némi gyakorlást követően felvállalható a valós idő jegyében történő vérontás, míg kiélezettebb csetepaték során érdemes lehet átváltani a jóval átláthatóbb, ám

tés végett: ha arra játszottunk, úgy már tizen-akárhányadik szinten is lehetőségünk nyílik robusztus ogrékat idézni. Ez még teljesen oké, ám hogy az általam mindaddig übertápnak vélelmezett lényeket egyetlen csapással intézték el megidézett gorilláim,







# GAINWARD



**Cardexpert Geforce 3  
Powerpack VIVO  
„Golden Sample”  
Speciális válogatású Geforce 3  
Processzorok  
64 MB 3,8 ns DDR RAM  
Video Bemenet és Video kimenet,  
DVI csatló  
3 év garancia**

**PC HARDWARE**  
IMPULSUNG • 10/2001

**PC TOP**  
10/2001

**Cardexpert Geforce 2 Pro 450  
„Golden Sample”**

**Speciális válogatású Geforce 2 PRO Processzorok  
64 MB 4.5 ns DDR RAM 450 Mhz Speed, TV OUT  
3 év garancia**



**Cardexpert Geforce 2 MX/TV „JUMBO”  
„Golden Sample”  
Speciális válogatású Geforce 2 MX 400  
Processzorok  
64 MB 5.5 ns SD RAM, TV OUT  
3 év garancia**

Bp. VII., Dohány utca 37. (Számítástechnikai szaküzlet és szerviz) Tel./fax: 322-7846

Bp. VI., Ybl M. sétány 2. Westend City Center (HERTA Multimédia szaküzlet) Tel.: 238-7393 Bp. XV., Szentmihályi út 131. (Pókus Center)

Tel./fax: 419-4020 Bp. III., Bécsi út (EURO Center) Tel./fax: 437-4622 Bp. IX., Könyves Kálmán krt. 12-14. (Lurdy ház) Tel./fax: 456-1131

Bp. XXII., Nagytűnyi út. 27.-47. (Campona Bevásárló Központ) Tel.: 424-3043 Bp. II., Gábor Áron u. 74-78. (Rózsakert Bevásárló közp.)

Tel./fax: 391-5840 Bp. X., Kerepesi út 73. (Park Plaza üzletközp.) Tel./fax: 262-3164 Bp. JXX., Kossuth L. u. 33. (Erzsébet Áruház) Tel./fax: 265-0004

Bp. V., Belgrád rkp. 12. Tel./fax: 266-5052

**HERTA**

[www.orca.hu](http://www.orca.hu)



# TECHNOMAGE

## A technosámán megmutatja árszait

Vége! Kiáltottam fel hangosan, amikor megláttam a Technomage PC-re kiadott verzióját. Régebben ugyanis teljesen szkeptikusan fogadtam az ilyen, kissé gyerekesnek tűnő játékokat. Egyáltalán nem értettem, hogy mi lehet az élvezeti forrás egy olyan programban, ahol egy idióta kis manóval mászkálunk mindenfelé, és mindeközben egyre okosabbak és rutinosabbak leszünk. Tökéletes példa erre a Final Fantasy első pár része, de említhetném a Zeldát és a Star Ocean-t, vagy éppen az Alundrát is. Szóval eddig nem túlzottan élveztem az ilyen programokat (mivel nézni teljesen más, mint játszani). Itt nem is a történettel és a légkörrel van probléma, hiszen a Baldur's Gate igencsak a kedvenceim közé tartozik, hanem az elsőre gyerekesnek tűnő grafikáról, amelyet az FF7 eljövételére már csodálatossá varázsoltak. A döbbenet azonban csak most következik: A programot nem tudtam abbahagyni, és egy hétvégén át folyamatosan játszottam vele — és még most is nyomom. Valami megváltozott bennem: már értem, hogy mi fogta meg Mukki barátomat, és a többi bajtársát az ilyen jellegű, Playstationre kiadott progra-

mokban. Igaz, eddig még egyetlen hasonló stílusú program sem jelent meg a mi kis PC számítógépünkre, de remélem a közeljövőben ez a statisztika erősen változni fog, még hozzá abba az irányba, hogy sokkal több hasonló jellegű játék-program fog kiadásra kerülni (remélhetőleg nem japán nyelven). A program igencsak vegyes lelkületű, hiszen német programozók készítették, és a francia Infogrames publikálta. De a legnagyobb poén az, hogy az ilyen stílusú játékok nem divatos, és nem is szokás Európában gyártani. Erre néhány német skac összeáll, és készít egy igen nivós kis programot, amelyhez a megjelenés utáni hetekben már ki is jött a javító patch.



Név: Melvin

Kor: 20 év

Apja: Firna (Dreamer)

Anyja: Gordon (Steamer)

**Fegyverek:** Többféle fegyvernem használatát sajátította el (íj, kard, tör...), de keverék származása miatt a különféle mágikus gyakorlatok sem jelentenek akadályt neki.  
**Lakóhely:** Dreamertown, az édesanyja házában.

A nagybácsikája különféle mágikus beavatásokon vitte át, amit, amely ceremóniák következtében megismerhette a druidák titkos művészetét. Kalandjai kezdetén kissé esetlennek tűnhet, de ahogy az experience száma is növekszik, hősünk is úgy forja majd ki magát. Melvin személyiségéről elég annyit tudni, hogy nagyon közvetlen, és ennek nyomán könnyen szerez barátokat. A gyermekkorától mindenféle gond nélkül telt. A problémák csak a serdülőkorra elérkezteivel jelentkeztek, ekkor ugyanis menekülnie kellett Dreamertownból, amikor is eldöntötte, hogy megkeresi édesapját, és egyúttal megmenti a Világot.



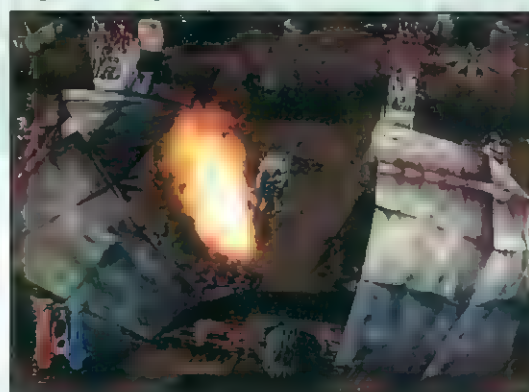
▲ Praktikus ez a konyha, állatok, gőz és árnyékszék egy helyen

### Minden azzal az átkozott földrengéssel kezdődött

Melvin gyermekkorát egyáltalán nem nevezhető hétköznapiaknak. Újszülött korától kezdve Dreamertownban lakott, amikor azonban elkezdett serdülni, olyan képességek kezdtek kibontakozni szellemében, amelyek végterméke az lett, hogy el kellett hagynia nagyon is kedvelt szülővárosát. Mivel mennie kellett, és veszténivalója sem akadt, így eltűnt édesapja nyomába eredt. Kalandozásai közben eszmélt csak rá, hogy a föld alatt a mélyben milyen iszonyatosan gonosz erők lappanganak, és ezen veszélyről mindkét város Dreamertown / Steamer town lakosai is mind-mind megfeledkeztek. Eme földből kiáramló energiák egyfajta szellemi influenzával fertőzik meg a lakosságot, mely betegség olyan tettekbe bátorítja az embereket, amit eddig még álmodni sem tudtak volna elképzelni. A kiáramlás okaként egy a bolygó kérgében keletkezett

repedés szolgál, amelyen keresztül a kreatúrák a felszínre tudnak törni. A repedés hátterében Melvin megerősödött mágikus képességei állnak, amelyek hatására még egyelőre ismeretlen okból egy kisebb földrengés rázza meg

Mágia oktatását már kis korban elkezdik, és egészen a felnőtt korig tanulják az iskolában. A Steamersek ezzel teljesen ellentétes életfelfogást tudhatnak magukénak. Technokrata civilizációjuk nélkül el sem tudják képzelni az életet. Városaikát átszövik a gőz vezetékek, amellyel a gépeket hajtják, és az otthonaikat fűtik. Az átok első része akkor sújtotta a városokat, amikor Melvin apja és anyja összeházasodtak. Hősünk szülei megtörték az ősi tiltást, miszerint a Steamerék és a Dreamerek sohasem házasodhatnak.



▲ Pont most hagytam otthon a szaloncukrot

### Dreamertown

Gyorsan nyugatirányban elhelyezkedő város, amely nemcsak nagy és nemcsak sokan élnek benne. A település főleg: friss óceáni levegőjének és halászatának köszönhető bővítélet. Ezen kívül Dreamertown mezőgazdasága is igen bőséges terméssel látja el a városkában élőket. A nem megtermelhető javakat cserekereskedéssel szerezik meg. A Dreamerek nem igazán végeznek kézműves munkát, mint pl. házipécs, ruhák varrása, ételek készítése. Egyetlen munkát képesek elvégezni, ami egy kis mágikus rituálé, és már kész is az adótház, vagy éppen a vacsora. Teljesen különböznek szomszédaitól a Steamerektől, akik mindent csak fizikai úton képesek előállítani.





Név: Talis

Kor: 20 év

Apa: Gaida (Steamer)

Anyja: Arwed (Dreamer)

Fegyverek: Ötökételesén meg tudja magát védeni a vízben, vagy éppen a parittyája segítségével.

Lakóhely: Canyon, ahol etnológus édesapjával és anyjával sokat segít a régi misztériumok megoldásában.

Talis erős mentális energiák kiválasztására képes. Iszonyú az energiákat nemcsak kiadni, hanem érzékelni is tudja. Egy teljesen önálló nő, aki két lábbal jár a földön. A harcban nem a közelharc kedvelő, inkább először felméri és kilismeri az ellenség gyenge pontjait, és csak utána csap le rá a szomorú, szülői varázslattal. Talis szülei is egyfajta lázadók, akik szintén megszegték a Dreamerek és a Steamerek közötti házassági tilalmát. A folyamatos gyűlölködés és üldöztetés miatt mindkét várostól távol, a távolban, a Canyonban telepedtek le. Ezen az elszigetelt helyen cseperedett fel Talis, aki szinte nem is érintkezett a külvilággal. Ez a hermetikus létet csak az édesanyja halála változtatta meg. Az apa állandóan útban volt, így nem tudott mást tenni, mint törődni. Ekkor kezdett megkeményedni, és valóban a földön járni Talis. Nemsoká elsajátította a kardforgatás és a parittyázás művészetét, amely jól kiegészítik igen erős mentális képességeit. Talis mentális tudása jóval nagyobb Melvinénél, ennek ellenére kíváncsiak. A végzetes találkozást akkor kerül sor, amikor Melvint kalandjai a Canyonba szörfölköznek.

A második csapás akkor következett, amikor a kis Melvin megszületett. Ő volt az univerzális ember, aki mindkét rassz tulajdonságait hordozta magában. Egyszerre volt kiváló mágus, de emellett igencsak jól kiismerte magát a gépek, és egyéb technikai eszközök világában is. A szörnyek elszabadulása hatására Dreamertownban Melvint persona non grata-vá minősítették, és megkérte, hogy hagyja el a várost — így Steamertownba indul, ahol újabb kalandok várnak rá.

### Melvin ténykedése

Kezdetben Dreamertown városában kell ténykednünk, ahol elég sok emberrel kerülünk összetűzésbe. Már a játék elejétől kezdve on-line helpet kapunk, amely nagy segítség a programmal először találkozóknak. Az első célunk, hogy meglátogassuk a nagybácsit, aki a térkép legdélebbi pontján lakik a kis házikójában. Odaérve viszont egy kis cetlit találunk, amelyen az szerepel, hogy térjünk vissza öt órákor. Azonban a program annyira lineáris, hogy bármit is



▲ Látogatás Dr. X-nél

tegyünk, és bármerre is menjünk, az óra egy tapodtat sem mozdul előre. Vándorlásaink során különféle missziókat kell véghezvinnünk, amelyeket időrendiség nélkül teljesíthetünk, és ha mindegyik küldetéssel végeztünk, rögtön délután 5 óra lesz — és már mehetünk is a nagypapához. Az öreg látogatása után kezdődik a harcra való felkészítésünk, és nem sokkal ezután már meg is küzdhetünk ez első főellenséggel.

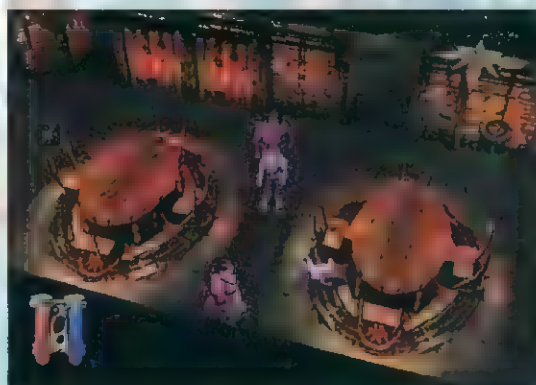
### Grafika, hangok, zene

A program végre szakít a PSX-en megszokott full pixelgrafikus enginekkel. A játék egy igen érdekes kombinációja a 3dimenziós vektoros grafikának, és a sprite-ok használatának, amely egyáltalán nem nevezhető újdonságnak, hiszen ilyen

megoldást már két évvel ezelőtt is láthattunk a PSX-en. Az izometrikus nézőpontból könnyen átláthatjuk a terepet, és így rendkívül jól tájékozódhatunk. A pontos hely meghatározását nagyon sok tereptárgy segíti. A terep könnyedén 360 fokban körbe forgatható, így az egyes objektumok sokkal minőségibb kidolgozást kaphattak. Az grafika egyszerűen szuper, a táj szinte életre kel, a textúrák igen kontúrosak és szépen színezettek, de sajnos nem túlságosan nagy felbontásúak. Ha már a felbontásnál tartunk, a program igen gyenge pontja ez, hiszen csak egy üzemmódban, 640x480-as felbontás mellett tud csak működni. Ez a lebutított minőség erősen rontja a program aktualitását, mivel 2001-ben már nem túl menő a VGA (valószínűsíthető, hogy a könnyebb konvertálhatóság miatt



nem tudjuk nagyobb felbontásban játszani a programot. Talán a PSX-re készült először a program, és csak utána interpretálták PC-re?). Az objektumok elég jól kidolgozottak, bár kissé kevés poligont tartalmaznak, bennem egy kicsit a Turok első részének feelingjét idézte fel. A robbanások és az egyes varázslatok közben megjelenő fények egyszerűen fantasztikusak. Ezt a látványt már csak a napszakok változása által előidézett fényerőváltozások, plusz a természeti jelenségek, pl. vihar,



▲ Ez a bajszos katona valami rosszat akar nekem okozni hátulról

eső, szél megvalósítása tetézi. Sajnos a karakterek animációja igencsak gyatra sike redett. A mozgásuk olyan, mintha tízfázisonként mozognának, amely igencsak érdekessé teszi az animációjukat. Sajnos az igen szép, és kidolgozott 3D-s grafikát ez a csúf sprite

### Steamertown

A város egy rogyóan lecsúszk egy erdővel erősen körbevetett vidéken. Összesen két úton közelíthető meg, így nagyon védett a külső támadásokkal szemben. A megszámlálhatatlan mennyiségű gép olyan zajt csap, hogy kilométerekről meghallani, hogy a város éppen merre is található. Az időjárás kellemes, kissé trópusi. Nagyon esztétikus látvány, amikor a napfény megcsillan a város fő gőz vezetékein. Technikai fejlettségük ellenére mégsem önellátóak, házaló kereskedőknél keresztül vásárolják meg a szükséges termékeket. A városba érkezők először a főtérre keresnek túl haladnak át. A város nevezetességei közé tartozik a vashánya, és a „Puffing House”, ahol a séf mindig legjobb menüjét kínálja az oda látogatóknak. Az utcák és házak kialakítása hűen tükrözi a bennük lakó Steamerek léteét. A város magának mondhat egy öreg temetőt, amely lényegében egy nagy kriptá (ahol állítólag szellemek kísértének). A város határára található egy szeméttelp, ahová a már nem használt gépeket, és egyéb eszközöket dobálják ki (érdekes, hogy a Steamerek világa mennyire hasonlít a mai túl iparosodott, és környezetszennyező világunkra). Talán a legfontosabb létesítmény az erőmű, amely a város fűtés és áramigényét elégíti ki. A város polgármesterét négy évre választják. A Steamerek sem ellenségesek, csak éppen nagyon különböznek a Dreamertownban lakó fivéreiktől.





animáció igencsak lerontja. A játék alatt hallható zenék fantasztikusan jók, bár nem igazán hasonlítanak az ehhez hasonló programok szerzeményeire. A hangeffektusok igazán minőségek, csak talán egy kicsit rövidke (ez valószínűleg a pörgősebb játékmenet miatt alakult így). A programban megjelenő dialógusok szöveggel-alámondással is kísérték, ez nagyon pozitív dolog, hiszen általában csak a sima szöveg szokott megjelenni, és slussz. Természetesen ennek meg is kellett fizetniük az árát a programozóknak. A mintavételi frek-

venciát lejjebb kellett vinniük, a terjedelm csökkentése miatt, de az olyan jól sikerült, hogy az alig hallható ki a párbeszédek alatt.

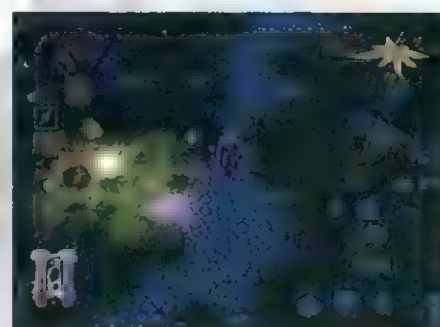
A realtime csata és az RPG elemek olyan játékmenetet eredményeztek, amely egyaránt kedvelt lesz mind az akciót, mind pedig a kalandot kedvelő versenyzők számára is. A különféle általános RPG jellemzők mind, pl. kényűgyesség... hiányoznak a programból, ezek helyett a szerzők saját jellemzőket találtak ki, ezzel is megtörve a nagy általánosságban elterjedt szabályokat. Ha az

experience-ünk elér egy bizonyos szintet, akkor a különféle jellemzők között szétszathatjuk a kapott pontokat. Igen pozitív, hogy a program végig beszél, csak éppen a szereplők hangját kölcsönző szinkronszínészek nem voltak az angol nyelvtan és hanglejtés csúcán. A játékmenet a kezdő kalandorok számára vonzó lehet, és igencsak lekötheti a figyelmüket, de a rutinos rókáknak szerintem túl egyszerű. Az utunkban kerülő ellenségek nem túl veszélyesek, ha jól kihasználjuk a szimultán (billentyűzet + egér) kombinációt. Az egér a hirtelen támadásoknál lehet hasznunkra, amellyel nagyon gyorsan meg tudunk fordulni, és már indulhat is a viadal.

Kalandjaink során 50 NPC-vel lehet dolgunk, amelyek közül sok a semleges figura, akiket nem kerülhetünk igazán mély csevegésbe, maximum a pontos időt tudjuk megkérdezni



▲ A Love Story dreamertowni változata



tőlük. Sajnos a GameSave igencsak konzolosra sikerült, de ha kissé ironikusra veszem a figurát, akkor azt is mondhatnám, hogy C64-es re. A menüben használt karakterek annyira

gagyik, hogy csak a fent említett hasonlatok jutottak eszembe, és akkor még a nagyon kevés Save helyről nem is beszéltem. A program tehát igen sok újdonságot tartalmaz, ahol is a mérleg egyik fele sokkal lenyebb van, mint a másik, és erre a serpenyőre a grafika, és a hangulat szavak vannak róva. A másik — kicsit — könnyebb serpenyőben a játszhatóság található. Egyelőre Technomage Rulez, aztán majd meglátjuk.

KeFe™

### Hive

Egyonási barlangrendszer, amely hatalmas csarnokokból és páratlanlyokból áll. A kiterjedése egészen nyugati részről a Fairy Forest-ig terjed. Sokféle szobát és csendes csarnok található itt, ahol igen nagy a gombatényező. Az egész barlangrendszert egy őstismeretlen civilizáció alakította ki. A teljes járatrendszer arannyal van ajtókkal díszítve, amelyek változtatással maradtak az évszázadok alatt. Sajnos a civilizáció hanyatlása után a rókák, és mind inkább veszélyes lények vitték birtokukba a katakombákat, ezért legyünk óvatosak a kincsek mellett sok veszélyes várat is.

### Fairy Forest

Amikor a felkelő nap első sugarai átjutnak a fák levelei közt, a madarak éneke keveredik a fák virágillatával. Ha ilyen társaságunk, akkor biztos lehetünk abban, hogy a Fairy Forest-ban érkezünk. Elhelyezkedése Steamertown déli részén, észre lehet látni a legkülönbözőbb lények határát: tündérek, trollok, druidák, goblinok. Az erdő vezetését a Tunder Hercegnő végzi, ő alá vannak rendelve az itt élő teremtmények. A lények nem mindig élnek egyetértésben, de a vezető előtt mindenki fejt hajl

### Canyon

Gorgos Déli részén helyezkedő igen barátságos, szelíd, és napokkal pörzselő hőség a jellemző, éjszaka pedig a dermedtő fagy. A itt megálló utazók csakis a táborláz közelében köpések tülein éjszaka. Az áthaladó kereskedők egy rejtett civilizáció által hátrahagyott földalatti rendszerről sugdolóznak. Ajtók egy átok következtében az egész várost ellepte a sivatag. A Steamerek és a Dreamerek között is sokan kerültek a város nyomai, de eddig még senki sem akadta nyomára. A Canyon igen veszélyes hely, ahol a kincsek mellett a rókák és a veszélyes lények is laknak.

### Volcano

Gorgos Nagyvárosán, a nyugati részén található. A Volcano egy aktív, legalábbis külső szempontról, de a láva és a gázburokrok léte állandó. A lezúduló láva az előző kiforrásokból kialakult jaratokon keresztül ávozik. Ez a vidék a Shach társadalom lakóhelye, akik kincstárosai mind a két nagyvárosnak.

### The Tower

A mindentudás és legenda utazása. A létezéséről sem a Steamerek, sem pedig a Dreamerek nem tudnak. A pontos fizikai elhelyezkedését senki sem tudja pontosan, valahol a Fairy Forest és a Canyon között helyezkedik el. A Dreamerek mindenféle mágikus trükket próbáltak már felmutatni a varázspecséket, amely az épületet védi, de hasztalanul. A Steamerek a jobbízakembereket vetették be a védelmi mechanizmus megértéséhez, de ez a próbálkozás sem járt semmiféle sikerrel. Már több misszió is történt a kereskedők átorony bevétele, de nekik sem sikerült. A legfőbb probléma a hideg, és bátor kalandorok szerepcsátionsága. A rókák és a védő raptor jellegű lények melegvérűek.

### The Ruins

Kalandunk vége, az Órda városa Szigetén a rókák és a veszélyes lények mentik a világot.

Infogrames / Sunflower  
P233 (P166), 32 MB RAM (16 MB RAM), D3D

LÁTVÁNY  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENÉ-HANG

✓ -kiváló hangulati  
hátterek  
-igényes 3D grafika  
-hangulathozilló zene

X -gyenge menü  
felület  
-kevés save hely  
-nagyon könnyű, nincs  
bennek hívás

90



# PENTIUM 4 HIHETETLEN ÁRON!

ZENITH

- Intel Pentium4 processzorral
- Intel D845WN alaplap
- Ultra DMA100, AGP 4x, Socket 478
- 40GB merevlemez
- 12x DVD meghajtó
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- GeForce2 MX400 64MB
- Fax modem 56kbps V90
- ATX miditorony
- Genius 3 gombos görgős egér
- Angol vagy Magyar billentyűzet

ZENITH számítógépbe a legnagyobb teljesítményű Intel Pentium4 processzort, és a legújabb Intel alaplapot építettük bele. A 64MB-os VGA kártya, a 40GB-os merevlemez a maximális elvárásoknak is megfelel. Ha kompromisszumoktól mentes igényel vannak, ezzel a géppel a számítástechnika legfelső kategóriájába léphet! Eljött az ideje, hogy Pentium4 számítógépet vásároljon!



- Intel Pentium4 1500MHz
- 256MB SDRAM
- On-Board AC'97 hangk.

**169.900 Ft**

- Intel Pentium4 1700MHz
- 512MB SDRAM
- SoundBlaster Live! 5.1

**199.900 Ft**

XPLORER

- Intel Celeron processzorral
- Ultra DMA100, AGP 4x
- 40GB merevlemez
- 12x DVD meghajtó
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- Fax modem 56kbps V90
- ATX miditorony
- Genius 3 gombos görgős egér
- Angol vagy Magyar billentyűzet

XPLORER egy átgondoltan kialakított játék- és munkagép nagyteljesítményű Intel Celeron processzorral. Az egyik leggyorsabb videokártyát és DVD meghajtót építettünk bele. Ezzel a géppel minden játék és felhasználói program kiváló teljesítménnyel futtatható. Bármely konfigurációt választja, meglátja, hogy a gép hosszú időn át minden igényét méltányos áron kielégíti.

- Intel Celeron 900MHz
- 128MB SDRAM
- GeForce2 MX200 32MB
- On-Board AC'97 hangkártya

**109.900 Ft**

- Intel Celeron 1100MHz
- 256MB SDRAM
- GeForce2 MX200 64MB
- SoundBlaster Live! 5.1 hangk.

**139.900 Ft**



BASE számítógépet azoknak ajánlom, akik egy olcsó, de bármely Windows alapú irodai alkalmazás futtatására alkalmas számítógépet keresnek. A gép memóriája és merevlemez elegendő kapacitással a legtöbb program számára. A CD-ROM meghajtó, a hálózati kártya és a Fax Modem segítségével az Internet elérése, Multimédiás alkalmazások futtatása, Fax küldése és fogadása azonnal lehetséges.

- Intel Celeron processzor 700MHz
- 128MB SDRAM
- 30GB merevlemez
- 52x CD-ROM meghajtó
- RIVA TNT2 videóchip
- Ethernet 10/100 hálózati kártya
- Fax Modem 56kbps
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- On-Board AC'97 hangkártya
- ATX miditorony
- Genius 3 gombos görgős egér
- Angol vagy Magyar billentyűzet

**79.900 Ft**

BASE



**GERICOM**  
mobile world

**LEGJOBB ÁR!**

- Intel 440BX AGP chipset
- 256MB SDRAM
- 3.5" floppy disk meghajtó
- ATI RAGE LT Pro videokártya 8MB RAM
- S-VIDEO TV OUT, 2 USB csatlakozó
- 3D Positional Stereo hangkártya
- 2 PCMCIA (Type I vagy Type II)
- Audio ki- és bemenetek
- Mikrofon, PS/2 csatlakozó
- Port Replicator opció
- Infrared Port IrDA 1.1
- Li-Ion akkumulátor
- Hordtáska
- 316 x 256 x 38mm, 3.2kg



- 14.1" XGA-TFT
- Intel Celeron 500MHz
- 6GB merevlemez
- 24x CD-ROM

**239.900 Ft**

- 14.1" XGA-TFT
- Intel Pentium III 850MHz
- 15GB merevlemez
- 8x DVD meghajtó

**329.900 Ft**

OVERDOSE II

Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 10-18 óra, Szombat: 10-14 óra  
A PÓLUS CENTERBEN a hét minden napján 10-20 óraig  
Áraink az ÁFA-t nem tartalmazzák. Az árak változtatásának jogát fenntartjuk.  
ACOMP PEST: 1153 Budapest, Róbert Károly krt. 68. Tel./Fax: 339-5647, 339-5  
PÓLUS CENTER: 1152 Budapest, Szentmihályi út 131. Tel./Fax: 419-4091, 419-4

Internet: [www.acomp.hu](http://www.acomp.hu)

Faxbank: 2-33-419-1777

**ACOMP**



# Diablo II Lord of Destruction

Take it, take it! Look, what this Expansion Pack has done to me!

**M**arius valószínűleg az idők végezetéig nem felejtí azonban a közeli igazságtartalmának megrendítő erejű bizonyosságát, melyet a Tyrael Arkangyal által ráírt szakrális quest item — a Baal esszenciáját hordozó Lélekkövek — elvesztésekor kellett átélnie.

Bizony, nem minden az, aminek látszik.

Érhette-e Marius nagyobb csapás mindazok után, hogy saját érzékeivel kellett megtapasztalnia a Diablo lelket hordozó Vándor őrlő gonoszától terhes kitérését? Ép s józan maradhat-e bármely elme, mely szem s fültánuja Mephisto szentségtelen alakjának s szavainak? Hibáztatható-e Marius, amiért a Baal által ráírt bűbáj hatására, a Lélekkövek eltávolítása révén akaratlanul is szabadjára engedi a Pusztítás Urát? Akárhogy is, egy Tyrael kaliberű Arkangyal időbeosztása meglehetősen zsúfolt lehet — a Hatalmasság nem rest magát Mariust megbízni a Lélekkövek megsemmisítésével, hiába is szunnyad az ereklje elpusztítására képes Hellforge minden mélységek legmélyén. S noha Wukodlack, fajtájára nézve 44-edik szintű, pure Single Player Nekromanta sikerrel ontja ki mind Mephisto, mind Diablo bensőségeit, Marius szakrális quest-je egy elmegyógyintézetben végződik. Ki hinné ezen megtört öregember szavait, ki naphosszat szorongatja a Baal bebörtönző erekljét, mely továbbra is kulcsfontosságú jelentőséggel bír béke s terror között — hiába is fékezett meg a Testvériség két prominens személyisége. Tyrael aztán rálel az elmegyógyintézetben sínylődő Mariusra, ki lelket s elméjét könnyítendő, elbeszéli viszontagságos történetét elejétől a végéig.

S hogy nem minden az, aminek látszik? Egy valamire-

való Démonlord már alapkiállítás szerint is jeleskedik a mágia magasztos tudományában — így Baal számára nem lehetett túl megerőltető magára öltetnie Tyrael alakját, hogy aztán három legyet is üthessen egy csapásra: először is, immár tudatában van az előzmények komplett sorozatának, másrészt magához veszi a Lélekkövet is. Végül, de nem utolsó sorban: hosszú-hosszú idő után újra ől. S hamarosan mindenki előtt világossá válik: nem is utoljára.



▲ — Nem kész innen?  
— Nem.

## Baalszín közt itt kaphatol...

Mint a lezáratlan történetek túlnyomó többsége, s persze az eladási statisztikák csinos arcúlatára révén várható volt, a Diablo 2 hivatalos kiegészítő-csomaggal bővült. A Lord

of Destruction futtatásához természetesen szükségünk lesz az eredeti játékra is, s hogy miéle újdonságokkal, lehetőségekkel fűszerezi Baal örömteli jelenlété a Diablo mondanakört, hamarosan nyílt kiveszés tárgyává tesszük. Előljáróban annyit: a második epizód cselekményszálának közvetlen folytatása szolgáltatja a kiegészítő-csomag történeti alapjait, így a Lord of Destructionnel spékelt Diablo 2 egy ötödik, új epizóddal is bővül. Gyakorlatilag ennek során vagyunk hivatottak megélni Baal ármokfutását — ehhez természetesen merőben új helyszínek, questek, monsztrák s NPC-k dukálnak. Sokat pont nem óhajtok elárulni az ötödik

felvonás konkrét történetéről, lévén annak felépítése gyakorlatilag megegyezik az előző négy epizód szerkezetével: 6 fő quest, melyek végén az übertáp karakterek össze-mérhetik erejüket Mr. Baal-el — ennyi pontosan



▲ — Csak csínján, urak! Rengeteg hagymásbabot ettem.

elég is ahhoz, hogy a vérbeli veteránok önkéntelen nyelv-kitolás kíséretében helyezték a korongot olvasóikba. Az Expansion Pack érdemi értékei azonban kellően sok, s olyasféle újdonság képében mutatkoznak,

melyek összegzésébe azonnám bele is fogunk, most:

## Alapvető Újítások

Nyolc új hotkey slot, duplájára növekedett stash kapacitás, valamint a kijelölt helyeken egy Repair All funkció kezelhető. Kifejezetten ügyes újítás a weapon sets is, mely segítségével két, általunk definiált fegyverből, és/vagy védőfelszerelésből álló leosztást pakolhatunk hősünk kezébe egyetlen hotkey megnyomása révén ahelyett, hogy inventorynkban lennének kénytelenek körülményeskedni. Magasabb szinten, mikor már valószínűsíthetően több fegyver forgatásában is mesterfokon jeleskedünk, válik csak igazán világossá az újítás üdvözlendő volta, mint olyan.

Természetesen továbbra is adóttak az opcionálisan magunkkal vihető segítőtársak, akik ezúttal már jóval szélesebb körű támogatottsággal bírnak, mint az eredeti epizódban ábrázolt modellben. A kifejezetten velük történő navigálásra szolgáló, új kezelőfelület révén már lehetőségünk van hatékonyabb fegyvereket, védőfelszereléseket rájuk bízni, természetesen használat céljából. Csak ésszel ám: ha megborul segítőtársunk, a neki adományozott tárgyaknak sajnálatos módon búcsút inthetünk — hacsak, nem áll módunkban feltámasztani a halottat. A követők hasz-

nálhatósága így üdvözlendő módon jóval meggyőzőbb képet mutat, ám XP szívó jellegüknek köszönhetően továbbra sem feltétlenül szükséges, de legalábbis nem-erőteljesen-javallott mindenkor szerepeltetésük.

A kiegészítővel spékelt verzióban jóval gyakoribbak a gemek, illetve a gem shrine-ok is, s akad itt egy új ékszer típus is, a jewel. Kisebb-nagyobb mágikus bonusokat ad, ám tápolni azokat a drágakövek mintájára — nincs lehetőségünk. A méltán népszerű Horadric Cube repertoárja is új receptekkel bővül, s végére maradt a java: már az eredeti darabban is hozzáférhetőek voltak a Unique Item Setek, melyek hatékonysága csupán abban az esetben kristályosodott ki, ha a set minden egyes komponensét magunkon viseltük. Imár minden karakterosztály mellé dukál az Übertáp Set, mely összetevőinek felkutatása során valószínűleg nem sokat fogunk piknikezni: ezeket a unique itemeket ugyanis csak Hell fokozaton hajlandó a gép nagy kegyesen be-be szórni. Már, kedvező konstelláció esetén.

## Itt húzunk egy csavart, meg ott se

Minden karakterosztály kisebb, nagyobb mértékű finomhangolás áldozatául esett, példák: a Blizzard felfigyelt rá, hogy a barbár játésszó használat jelentős része szinte egyetlen, alacsonyabb szinten már hozzáférhető képzettséget sem fejlesztett, ehelyett kiemelt figyelmet szentelt a támadás, sebész bonuszokkal járó skillek tápolásának. Így most már számtalan, ötletes alapfogdotat is kiegészítették a játékosok köreiben meglehetősen népszerű attack, damage bonuszok lehetőségeivel, ilyenek a Berserk, Concentrate skillek. Ezek mellé immár folyamatosan növelhető attack, damage javadalmak társulnak.

Hasonló a helyzet a Paladinnál is: a





▲ Basszus — ez a Piroska volt...



▲ Fagyos lehelletet biztosít — mely az orrukat is tisztítja

Holy Shockhoz így jóval jelentősebb sebzés társul, sőt: a skill már minden sikeres támadás esetén kifejti áldásos hatását. Vagy itt a Conviction, mely igen szigorú mértékben degradálja a körzetben tartózkodó rémségek mágikus ellenállását, téve a skillt jóval használhatóbbá, mint ezt megelőzően.

Karakterosztályok szintjén tehát általánosságban elmondható, hogy az alkotók eddigi tapasztalataik alapján sokattekerendszerkiegészítőszórt-ságáért.

## Druidák

Bizony, bizony: van itt két darab, új karakterosztály is. Ezek közül elsőként a Druidát tárgyaljuk, aki a Természet Felesküldött Órízője s Imádója — nos — ként száll szembe Baal haragjával, s hogy elhatározása háttérben szájatátásra sarkalló perifériák sokasága figyel, annak bizonyosságául álljon itt a rá jellemző lehetőségek — csaknem — teljes ismertetése.

Elvárható módon Druidánk a mágia művészetében jeleskedik leginkább,

gurul a Tüzes Kő, ki tudja hol áll meg, s persze: ki ne lenne kíváncsi, milyen hangot is ad egy alákeveredett, már amúgy is kvázi-cseppfolyós halmaz-állapot jegyében leledző zombibombi. Fissure: a föld megrepedezésével, majd lángcsóvák előtörésével járó offenzív spell. Levegő alapú mágia szintjén tornádóval, illetve a több tornádót hordozó twisterrel számolhatunk — s itt figyel a Cyclone Armor, mely nagyfokú hasonlatosságot mutat a nekromanta Bone Armor-jával, különbség: a Druida által megidézhető páncél elementáris alapú támadások ellen nyújt védelmet.

Emberünk otthonosan mozog az idézés területén is: legötletesebb darabjai közé tartoznak a creeperek, akik kővér kukacok módjára furakodnak ki-be a földből, s nem elég, hogy ritkítják is az ellen sorait — a megborult áldozatok testnedveinek kiszípolozása révén képesek az idéző életterejét s manáját regenerálni. Van itt három állat is, melyek szintén megidézhetőek, majd az ellen nyakába zúdíthatók, ezek: egy holló, több kiszírelű farkas, illetve egy

igen megtermett grizzly. Egyébiránt, ez itt is medve. Emlős.

Druidánk ötletszerű képességei közé tartozik az alakváltás is, mely jegyében lehetősége van vérfarkas, avagy medve képében róni a vidéket. Ezekhez a formákhoz igen brutális közelharc értékek párosulnak, s lévén az aktuálisan használt fegyver tulajdonságai asszimilálódnak a druida új formájának lehetőségeivel, semmi akadálya hogy mana, avagy ételészívó vérfarkasként szigorítsunk. Ami azért nem hangzik túl rosszul, hm?

## Asszsin

A csinos bérkilla' néni csapdákkal, mentális alapú mágiaival s ötletes, kombószerű fightmodellel virít be, bal szélről. Utóbbi periféria képében köszönhetjük a Martial Arts névre keresztelt skillt, mely elementáris, illetve mágia alapú charged move-okat, s az ezeket lezáró finishing move-okat kínálja használatra. Nézzük csak: egy sikeresen bevitt charged move hatására azonnal módosítható „Chi-Póvert” — vagy amit akartok — kapunk, mely afféle energiagolyók képében egyenes arányban növekszik a bevitt találatok számával. Ennek jelentősége onnantól fogva válik világossá, mikor elővezetjük a finishing move-ot: az ugyanis annál erőteljesebb lesz, minél több energiát akumuláltunk az előadott charged move-ok révén. Az implementált ütéstajték, kombinációs lehetőségek meglehetősen gazdagon kimunkált képet mutatnak, így ezek részletes elemzésére nincs terünk. Adottak a csapdák is, melyeknek léteznek mind klasszikus, mind mozgásérzékelő változatai is — előbbiek szerepe értelemszerű, utóbbiak tekintetében pedig egy tipp: leleményes bérnyilkosnők nehezen megközelíthető helyekre pakolják le az

őrszemeket, lévén ellen-séges elemek közelsége esetén, azok nem áttallják lövöldözésre ragadtatni magukat. Itt figyel még csokornyí spell is, melyek a Shadow Disciplines képzettségcsomag természetes hozzáadéka, s melyek között csinos lehetőségekre figyelhetünk fel — ilyen például a bérnyilkosnő megduplázása — a többi pedig marad: geszkenk.

## Most jobb!

Igen, igen: most jobb. S noha a Blizzard alapvetésének második epizódja már eredetileg keletkezett formájában is képes volt hárommillió eladást produkálni, az itt bemutatott fejlesztések, számos újítás révén a Diablo 2 megszállottakat immár semmi sem menti meg az ugyan-csak vérgőzös továbbbiaktól, míg a platform kicsinosított szísztemája újabb rajongókat nyerhet meg Baalnak s Diablónak. Mert hogy előbb-utóbb kiderül, hogy nagyon is jól van a terrorgyer-mek, az szinte biztos.

by Kiazabél?

Havas Interactive / Blizzard  
PIII400 (PII 300) 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D

www.blizzard.com/  
diablo2exp/

LATVANY  
LÁTSZATOSÁG  
SZAVATOSÁG  
ZENÉ-NÁNY

- 800x600-ban  
le fut

- „Hálmeg?”  
lipusú főcímmzene

90



# Sudden Strike FOREVER

Parancsnok! Súlyosak a veszteségeink, mit tegyünk? Ja, már Önt is

**A** Második Világháború csatái ismét megelevenednek. A kontinensek lángokban állnak, a csaták egyszerre folynak a világ minden részén, Észak-Afrikától Sztálingrádon keresztül a Csendes-óceáni szigetekig. A háború fordulóponthoz érkezett: beszáll a világ egyik leggazdagabb országa, az USA is, és ahogy Churchill is megmondta, a háborúhoz három dolog kell: pénz, pénz és pénz. No meg néhány megnyert csata, tesszük hozzá mi.

Az orosz fejlesztőcsapat újra jelentkezik az utánpótlással, ha esetleg lenne olyan, aki idegeit és türelmét nem kímélve végigdübörgött harcokcsijaival Európán az elmúlt fél év során. A Sudden Strike stuffot az igazán hardcore játékosok közül többen nem tartják sokra: — Jól néz ki, az okés, de nem más csak egy egyszerű real-time stratégiai játék. A Tigris-tankok helyettesítik az ork nehézsúlyosságot. A Close Combat igazán nagyszerűt

alkotott, csakúgy, mint a Sid Meier-féle Gettysburg, de a Sudden Strike nem más, mint egy gyorskattintgatós játék.

Ezek a kritikák némileg fedik a valóságot, de vegyük figyelembe azt is, hogy a gamét sohasem úgy hirdették, mint egy realisztikus háborús szimulátort. A Sudden Strike csak annyi, amennyi: egy élvezetese real-time taktikai játék, és ha mást nem is, legalább annyit tud, hogy a lehető legvalóságosabban jeleníti meg nekünk a háború rossz oldalát. Azt, amikor az egységeket nagy tömegekben kell feláldozni akár a legcsekélyebb sikerért is.

## Emlékeztetőként

A Sudden Strike tavaly év végén kezdte pályafutását. Az eddig szinte ismeretlen orosz csapat játéka a világháborúban játszódott. Háromszor tizenkét pályán kellett átverekedni magunkat a végső győzelemig a szövetségesek, a németek és a (ki találja ki melyik?) a szovjetek oldalán.

A game salangoktól mentes kökemény játékmenetet ígért a vége felé már-már szinte teljesíthetetlen nehézségű küldetésekkel. Egységeink adótlak, a missziók elején kapott adott számú és típusú egységgel kellett végigharcolni magunkat a pályákon. Ez

egyben azt is jelentette, hogy ha mégoly nagy számnak is találtuk volna a hadseregünket, néhány láncos-bomba nyakunkba robbantása és az ellenséges aknamezőkön való szökellések után arculcsapásként ért a rideg valóság: vagy újra töltjük a játékot minden harc után, vagy pedig megpróbáljuk végigverekedni magunkat egyre inkább apadó csapatlétszámunkkal, és sikerrel vesszük a ránk szabott feladatokat.

## Az újdonságok

A játék legfontosabb újítása minden játékos szempontjából, hogy a Forever alcímmel ellátott korongon a játék 1.21-es verziója kapott helyet. Természetesen számos alapvető hibát javít ki ez a verzió, így az egységek tétnfergését (többé-kevésbé), a harckocsik tudnak most már hátrafelé is közlekedni, vagy a csapat szállítók tartalmát is szinte górcső alá vehetjük. Nem utolsó sorban pedig a LAN-os és az Internetes csatlakozás komolyabb hiányosságait tisztázták le a programozók. De mindezen javaknak kicsit borsos árat szabtak: az alapverzió mentett állásai jelenleg egy igen ronda hibaüzenettel fagynak ki, ennek pedig kétlem, hogy örülnének azok a játékosok, akik most, a kiegészítőn bevezetett javításokkal akarták befejezni az eredeti kampányokat.



Ha ezt a kis melléfogást most nem vesszük figyelembe (és nem vesszük figyelembe), lássuk tételesen, mivel örvendeztetett meg minket ez az új cucc, ha minden igaz, akkor a rajongók kéréseit minél inkább kielégítve. Nagy mennyiségű új pálya: látványos téli, őszi és sivatagos pályák. Több mint harminc (!) új egység, a teljesség igénye nélkül:

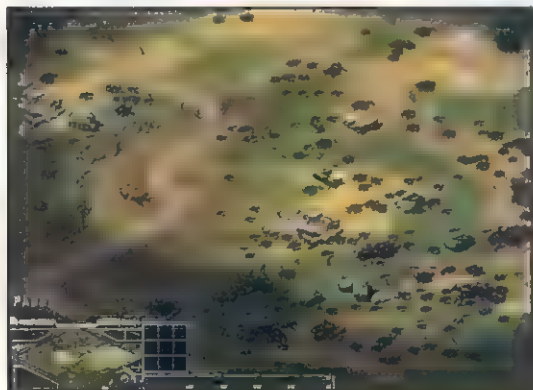
Szovjetek: Br-5 mozsár, 152 mm tarack, 160 mm mozsár, M-5 harckocsi, Gaz-67b terepjáró, ISU-152 SPG, ZIS-42 teherautó, NKVD katonák, orvosok.

Németország: terepjáró, 88-as légvédelmi ágyú, Sd.Kfz.11, LeFeld 150 mm tarack, Hummel SPG, orvosok.

Anglia: Tetrarch, Matilda, Crusader, 87.5 mm tarack, 76.2 mm légvédelmi ágyú, rakétavető, dokik.

USA: M-4, M-37 (w/105 mm tarack), M-3, M-18 Hellcat, Mack 6x6, M1A1 mozsár, dokik.

Igényesebb lett a Fog of War, vagyis a felderítetlen területek szélei nem éles átmenetet képeznek az ismerttel, hanem ködszerűen homályosodnak. Feltupirozták a menüt az új



▲ Aknaszedés után...



▲ Enyem a vár, tiétek a lekvár!



▲ A szőnyegbombázás szabásmintája



# kilőtték?

kampányokkal úgy, mint az USA, szovjetek, németek és az angolok. Mindegyik rész három-három egzotikus pályát tartalmaz. Húsz többjátékos pálya új lehetőségekkel, például be lehet állítani az időlimitet vagy az utánpótlás lehetőségét is. Az Internetes társ kereső (szőke vagy barna? ☺) a GameSpy-on keresztül elérhetővé vált. Nem utolsó sorban pedig újabb tutorial és hét Single Player pálya is található a kiegészítőben.

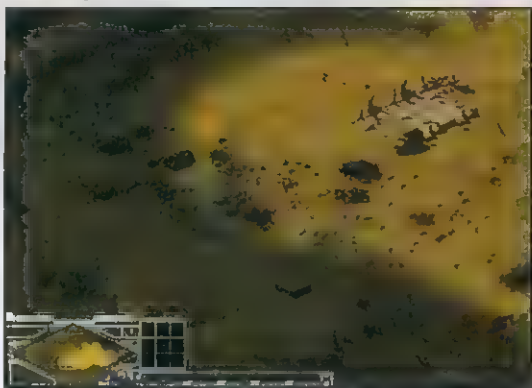
Számos apróság teszi még játszhatóbbá a SSF-et: a nehézlövegek és a támadó csapatok a pályán szétszórott lőszeres ládákba, ha az a közelükben van, képesek újratölteni magukat, az ágyúk és a lövegek könnyebb kezelhetősége és gyorsabb utántöltése. A tankok tetejére felszerelt géppuskák még halálosabb fegyverekké teszik őket. Jól sikerült a téli, őszi és sivatagi pályák látványvilága, egyszerűbb útkeresés, könnyebb hidépítés és aknamező-telepítés, a tisztek közepén mozgó egységek gyorsabban fejlődnek, és ezeknek nagyobb látótáv... Különböző nehézségi fokozatok beállítása, az épületek könnyebb elfoglalása, és a lehetőség, hogy megmondjuk, kik szálljanak be a csapatszállítóba.

## Kevés fikázás is a végére

Most jön a fekete leves. Mindig ezt élvezem a legjobban, de természetesen csak akkor, ha jogosan megérdemli azt az áldozat. Mire ezeket a sorokat olvassátok, már javában tart a szeptember, én ezeket a sorokat pedig még az augusztusi rekkenő hőségben írom. A túlélést kevés, de érthető gondolat kiválgatott hasznos eszköz biztosítja. Ezeknek egy része palackozott, csapolt, sodort, izé... göngyölt, mármint kétrészes fűrdőruhába.

A Sudden Strike Forever nem tartozik ez előbb felsorolt élvezeti cikkek közé. No nem a csomagolási hiányosságai miatt, hanem a hatásaiért. Kínóztam magamat, de ha előbb utóbb a légkondicionált szobában is megfő a fejem, kétszáz körüli a vérnyomásom és még három óra tiszta

játékidő után sem volt egy tiszteségesnek nevezhető sikerélményem, akkor inkább a fentiek közül választok. Ugyanis. A játék szerény meglátásaim szerint valami köztes állapot a körökre osztott stratégiai gamék és a real-time akciók között. Mondjuk



▲ Öt perccel később...



▲ Téli pályák akciójában

a Battle Isle és Dune között. Az irányítás még a javított állapotában is messze túlbonyolított, a játékmenet a valós idő és az adott csapatlétszám miatt kínzó koncentrációt igényel, az új pályák olyan hatalmasok, hogy esély sincs a belátható időn beüli végigjátszásukra. A Fog of War miatt hihetetlen nehézségekbe ütközik az ember, már jóval az ellenség állásainak megpillantása előtt komoly ellentámadást kapunk. Az egységeknek nincs értéke, legalábbis frontális támadás esetén. A nehéztankokat oké, három-négy lövésből szedik le (ez kb. ennyi másodperc), míg a gyalogosok egész osztagai dőlnek ki ettől. Csak kíváncsiságból próbáltam, de az egyik pályán, valahol az Tobruk kör-

nyékén egy oázis-erődítményt kellett elfoglalni. Csapataimon létszámmellenőrzést tartván arra következtetésre jutottam, hogy ők még magát Berlint is bevinnék. Szó-

## Pearl Harbor

A Japánok szerint a támadó gépek létszáma 180 lenne. A reggel napsütésben tisztán kivethető volt a bombázók szárnyán a Felkelő Nap jel. Délkeleti irányból érkeztek a Diamond Head nevű magaslat fölé, majd a bombák hullani kezdtek a várost körülvevő katonai- és gyakorlórepertek. A támadás második hulláma a kikötőben horgonyzó hadihajókat érte. A veszteség amerikai részről nagy volt a támaszpont egész területén: épületek omlottak össze, hajók süllyedtek el, egyik a másik után, de valamennyi matróz állást megállta a lehető váratlanul érkezett veszélyes pillanataiban.

Öt csatahajó, három torpedóromboló, egy aknamezőhajó és egy cölpontnak használt, kímustrált öreg hadihajó süllyedt el. Három további csatahajó és három torpedóromboló, azonkívül rengeteg kisebb hajó sérült meg. Az ott állomásozó 273 repülőgépből 252 pusztult el. A halottak száma meghaladta a kétezeregyszázat, a sebesültek száma az ezérétezzázat és 960 ember tűnt el. Az USA haderejére mért csapás óriási volt, de nem végzetes, mint azt a japánok remélték. A csendes-óceáni hadihajók nagy része nem a kikötőben horgonyzott. Az elsüllyedt és megrongálódott hajókat egyetlen év leforgása alatt sikerült pótolni, és csatásorba küldeni a japánok ellen. A tény az — mondta Frank Knox tengerészeti miniszter — hogy a japánok arra törekedtek, hogy az USA-t a háború kezdetén harcokptelenné tegyék. Ebben a szándékukban kudarcot vallottak.

val egy nagy ívű, pökhendi mozdulattal kijelöltem őket, és uccu neki — toronyiránt!

Nem több mint öt percig tartott az egész. Majd száz gyalogos és háromtucat ilyen-olyan harci jármű, közöttük számos nehéztank, frontálisan támadó seregem teljes egésze semmisült meg. Én leszedtem vagy kéttucat gyalogost és feleannyi harcokocsit — és egyetlen beasott állást sem sikerült nemhogy felszámolni, de meglátni sem!!! Pedig a Fog of War jóvoltából láthatóak voltak az onnan kirepülő aknamező-lövedékek, ergő még csak nem is nehéztűzsergbe akadtam. Itt utólagos rehabilitációra szorultam palackozott, csapolt, sodort és göngyölt eszközök jóvoltából, mielőtt újra nekezdek, immáron aprólékos sziszifuszi munkával, hogy kipurgáljam az utolsó átkozott ellenséget is a fészkeből. De a felénél elutam. Sorry.

Balage

CDV / Fireglow  
PII 300 (P233), 64 MB RAM (32 MB RAM), D3D

LÁTVÁNY  
LÉTSZÁMÖRZÉS  
SZAVATOSÁG  
ZENE-HANG

✓ -háborús realizmus-  
✗ -augusztusban túl nehéz-

82



# GREEN BERETS

## Rambók egymás hegyén-hátán

**M**inden játéktípusnak megvan az úttörője. A teljesen háromdimenziós képet adó, vagyis minden irányban forgatható, zoomolható, tekergethető valós idejű stratégiai játékoknak a Myth volt az első fecskéje. A játék szép volt (a maga korában), látványos, csak éppen nem lehetett vele játszani. Ez két okból adódott: az első — és számunkra már jelentéktelené vált — probléma a nehézségi fokozatok csak elméleti léte; már az első néhány misszió után szinte legyőzhetetlenné váló ellenfelek tették emlékeztetést a szórakozást, vagy mi a csudát. Sokkal nagyobb hátránya volt a teljesen ellehetetlenített billentyűzetkiosztás. A bőség zavar fogadott — emlékszem — csak nyolc, vagy tíz billentyű szolgált a legoptimálisabb kép beállítására, de ez a játékosok nagy többségének nem sikerült a viharos sebességű csaták alatt. Kilencvennyolcban megjelent a folytatás felturbózott grafikával, némi egyszerűsített kezelési lehetőséggel — hogy mi lett az eredménye?



▲ Már meglínt mit csinált a propeller?!



▲ Elrontottuk a szűlínapi szűrt?

Mára felesleges is lenne vitatni ezt, szinte minden valamirevaló alkotás az akciójátékok legszélesebb palettáját szemlélve, már rendelkezik ezzel az — úgymond — alapkövetelménnyel.

### Miről magyaráz ez a gverekt

Három évvel később — vagyis most — ismét le kell, hogy poroljuk a Myth 2 kissé kopottas dobozát, mert kései fiacskája, a Green Berets szemtelen módon követelődik érte. Hát persze, ezért foglaltatik a játék alcímébe is „powered by Myth 2”, tehát a fentebb említett game elengedhetetlenül szükséges hozzá. Nos, megfajteni nem sikerült, miért is kell egy három évvel ezelőtti játékot beszerezni, ahelyett, hogy a GB korongja tartalmazná azt a nem túl gigantikus motort, mi futásához feltétlenül szükséges, de. Éppen korából adódik, hogy mostanra már a Myth 2 ára igen csak lefelé tendál, nem lehet több, mondjuk két mozijegy áránál (az attól függ melyik moziban), így megvásárlásával nem csak a cég eladási

statisztikáit növelhetjük, de csekély mennyiségű eredeti programjaink számát is. Akinek, nem inge ne vegye magára. Hú, de sok a félmeztelen ember...

Miután felleltettük a Myth 2-t, még csak véletlenül se indítsuk el! Hiszen most nem azzal fogunk játszani, ugyebár.

Vegyük is ki a CD lemezt, és töljük be a Green Berets feliratút, majd néhány gyors mozdulattal tegyük eleget az upgrade kényes feladatának, mindezek után installálhatjuk a szóban forgó játékot. Ezzel elkerülhető azon értelmetlen dühkitörések megállíthatatlan áradata, melyek rajtam kiütköztek. Mér' csak a Myth 2 indul, pedig lefut a GB intrója? Mér' vagyok ilyen béna? Miért ilyen gonosz a világ? Stb, stb...

### Emberek fekete pizsamában

Míg a Myth és folytatása egy klasszikus fantasy volt, látványosan rothadó zombikkal és a többi elengedhetetlenül fontos kellekkel, addig a Green Berets a vietnámi háború nem kevésbé szórakoztató miliójét tárja elénk. Tíz nehezebbnél nehezebb missziót kell teljesíteniünk katonáinkkal a távol-keleti dzsungel mélyén, miközben álnok fekete pizmás emberek törnek az életünkre. Célunk: lássuk el jól a bajukat. Kérdés: hogyan?

Mivel a játék alapja három éves múltat tekint vissza, ebből következik, hogy erőforrás-kihasználtsága is az akkori állapotokat tükrözi. Tegyük hát fel a grafikát, és minden egyéb sallangot a maximumra — itt az ideje, hogy mindenki felfröngjön a „csúcsgépem van” dekadens illúziójában. Én is ezt tettem, megéri, bár a látvány így sem lesz extatikus, de nem is olyan rossz egy-egy nagyobb pólozkodás közepette.

Még egy apró megjegyzésem lenne a játék elkezdése előtt, ez pedig a nehéz-

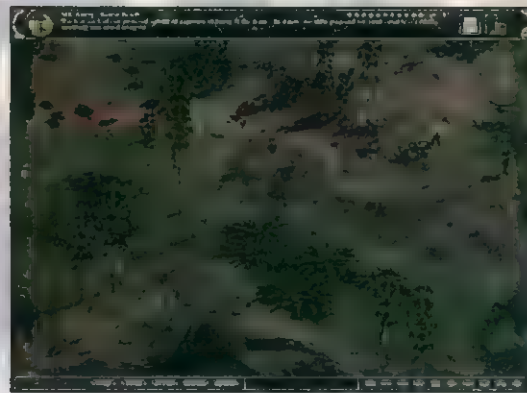


▲ Én és a kedvenc helikopterem

ségi fokozatokra vonatkozik. Az elvetemült önkínzó mazochistáknak teljes szívemből ajánlom a normál fokozatot: ezen a szinten úgy puskáz le minket a vietkong, mint a kuttyákat. Vagy mint ahogy az amcsikat szedték le a valódi vietnámi háborúban... De még könnyű fokozatban is számíthatunk majd néhány kellemetlen meglepetésre az utolsó pályákon, erről kezeskedem.

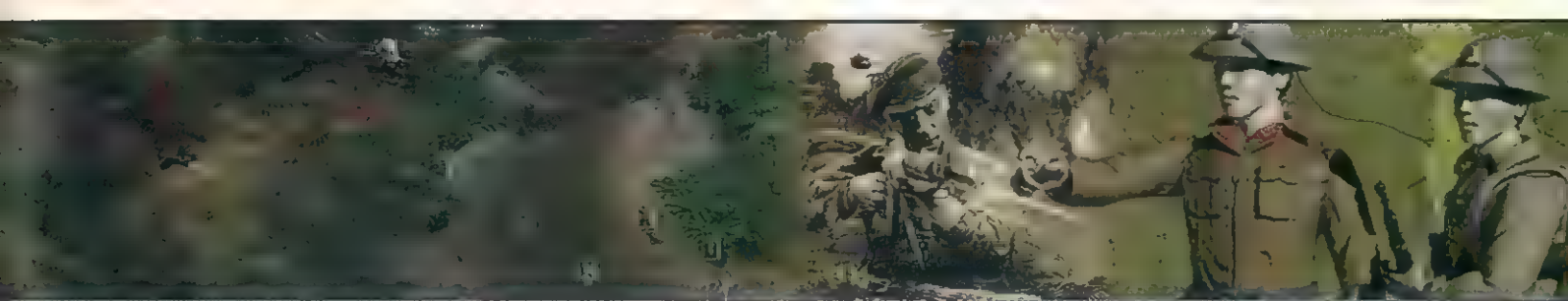
Pár fős kis csapatunk az esőerdők, és az ellenfél szíves vendéglátása közepette kényszerül a legkülönbözőbb feladatok elvégzésére, mint például olyan rádióállomások elpusztítása, ami csak a vietnámi és kommunista slágerdalok adására specializálódott az amerikai támaszpontok vételi körzetén belül. Az összes fogható frekvencián — így már érthető a felháborodás. Vagy néhány barátunk a hosszúra nyúlt iszapfűrdőzés végén vette csak észre, hogy kedvenc pócgödörüket a fekete pizmások dróthálójával fedték és egy egész kis nyaralótábor építettek körük, mivel most pedig szeretnének már hazamenni, de nem beszélnek a másik emberek nyelvét, nekünk kell megkérnünk őket, hogy engedjék már ki őket. Sőt, szocialista barátaink nem egyszerűen rengeteg veszélyes, robbanásra és

tárgyak kilövésére alkalmas tárgyat felhalmoztak, amit kapitalista vezetőink irigylendő maguknak követelnek. Tegyük a kedvünkre. Meg van hozzá minden lehetőségünk. Katonáink M16-os gépfegyverekkel, kézigránátokkal, vagy gránátvetőkkel



▲ Figyelj Li, mi van a többiekkel??





▲ *Alj meg kislány, nem bántunk!*

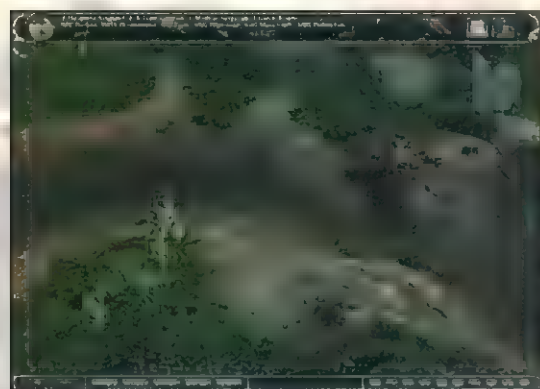
vannak felszerelve, általában három-négy ilyen típusú legény áll küldetésenként a szolgálatunkba. Fegyvermesterből viszont már csak egy van, ő M60-as géppátyút szorongat izzadt hóna alatt, golyóálló páncélja szinte követeli golyófogóként való használatát, mindemellett még néhány napalmgránáttal is fokozhatja a helyzetet. Doktorunk a csapat szeme fénye, néhány morfluminjekció, és máris mindenki danolva indul a golyózáporba. Utoljára hagytam a csapatvezetőt, kinek megmenekítése elsőrendű feladatunk, ő számos, akcióról akcióra változó speciális felszerelést kap, mint például az épületek magasságának drasztikus csökkentésére szolgáló C4-es tölteteket, vagy rádióadót, melyen légi fedezetet, vagy utánpótlást kérhetünk.

A játék irányítása tökéletesen ugyanaz maradt, mint a Myth 2-ben — sorakoznak a képernyő alján az ebben a játékban szinte teljesen felesleges formáció beállítási lehetőségek, egy-két opció segítségével az emberek

szétszóródhatnak, vagy elmenekülhetnek, de nincs lehetőség például bejárando útvonal kiadására, fedezékbe vonulásra, vagy automatikus viselkedési módok (pl.: passzív, támadó) beállítására. Sokszor problémát okozott a figurák mozgása is. Egymást, vagy tereptárgyakat önmaguktól képtelenek kikerülni, ha egyszer már elkezdett tüzelni valamelyik a gépfegyveréből, alig-alig lehet rávenni egy átkozott gránát eldobására. A másik teljesen felesleges nehezítés éppen ehhez kapcsolódik. Míg a gránátoknál oda dobja pajtásunk a cuccot, ahová klikkelünk, a gránátvető puskáknál csak a táv felét kell kijelölni, szemértékre — tíz esetből egyszer, ha talál. Sebaj, a Green Berets úgyis az a játék, amiben az győz, aki elsőnek, és aki többet löl!

### Várjuk a folytatást is!

Mindent összevetve, a Green Berets-szel jó volt játszani, még akkor is, ha egyértelműen túlhaladt színvonalat képvisel, legalábbis grafikai szempontból. A táj, a karakterek kidolgozása sok kívánnivalót hagy maga után, de a Myth 2-ből megismert véres mészárlás itt már néha sokkolóvá válik, ha komolyan vesszük. Ne vegyük, akkor csak megmosolyogtató. A hangok teljesen rendben vannak, a dzsungel



▲ *Folyóparton mostak az asszonyok*

### Egy háberű három mondatban

Az emberek az ország poklát látva a levegőben a szocialista-kommunista utat választva nem kevés ezotériát és káprázatosokat a két részre szakadással fenyegető helyzetet megakadályozandó. A kommunista elkötelezettség a Vietkong-szervezet a déli részek megszállására törekszik a hatvanas évek elejétől kezdve. A déliek segítségére látunk az egyre jelentőségre szántban ott állomásozó amerikai csapatok. A leginkább ideológiai elkötelezettségből. A helyzetrendültebb, ha Amerika teljes erejét beveti, azt agresszióként értelmezheti a Szovjetunió, mivel következménye a hidegháború megszűnése, a két blokk közötti egyensúly lehetnek.

Az USA máris bombázza már 1968 februárjától kezdve Észak-Vietnamot, a Vietkong elkötelezettségével a déli részek betömése a déli vietnami Saigonba és megazsallják. Ezzel egy időben más városokban is támadások történnek. Az offenzíva elhúzódása, intenzitása, utódere az Egyesült Államokban sokkot vált ki. Az amerikai kifizetési taktika csúszott mondott. A katonai helyzetre a társadalom nyomására Lyndon B. Johnson elnök tárgyalások megkezdése mellett dönt. A háber Nixon idején folytatódik. 58000 amerikai katonát elvonul az országba, a háber Nixon idején folytatódik.

1972 tavaszán az USA háber Nixon idején folytatódik. A háber Nixon idején folytatódik. A háber Nixon idején folytatódik.

apró zajai, az eső és a mennydörögés a háttérben, a fegyverropogás, a közelben becsapódó ellenséges gránátok pálmafa-szagot robbantó robajai mind elképesztően hangulatosak.

Aki elkezd vele játszani, semmiképpen ne hagyja abba a nyolcadik pályáig (onnan meg már minek, hiszen tíz pálya van összesen), mert innentől irányításunk alá kerül egy harci helikopter is, nehézgéppátyúval és rakétavetővel. A vietkongok pedig csak jönnek, hosszú tömött sorokban...

Ha pedig sikerült az utolsó pályát is megnyernünk, aminek a legvége



▲ *Az iszapfürdőző turisták*

már egészen eszeveszetté válik, nézzük meg a GB CD-jén fellelhető Myth 3 előzetes moziját, hogy megnyugodjunk: a fiúk nem ültek három évig ölbe tett kézzel.

Balage

Take 2 Interactive

www.green-berets.com

P11300 (P200), 64 MB RAM (32 MB RAM)

LATVANY	JÁTSZHATÓSÁG	SVANATÓSSÁG	ZENE-HANG
7	7	7	7

✓ Myth rajongók kötelező

✓ kiváló hanghatások

✓ egy-egy jobb dobás lövegbe

✗ idejét múlt grafika

✗ már normál fokozaton is túl nehéz

✗ vacakolás a nézetekkel

**82**



# Primal PREY

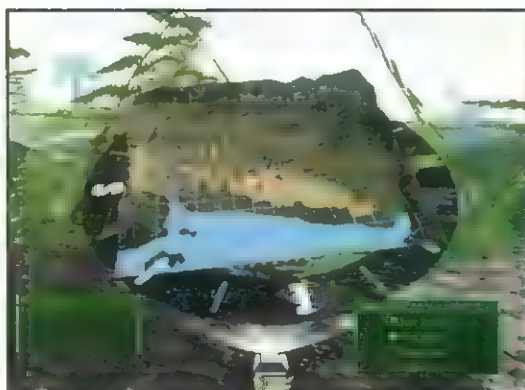
Dínóm-dánom, lövöldözés, stb.

**A** Primal Prey fejlesztői semmit nem bíznak a véletlenre. Igaz, ez ilyen formában képzavar, de egy játékkal két, külön-külön is futamgyőzelemre esélyes lovat ülnek meg. Nem világos? Megmagyarázom. Olyan vadászprogramot dobunk piacra, amelyben dinoszauruszokat kell elejtenünk. Egyrészt a vadászprogramok sosem látott népszerűségnek örvendenek a tengerentúlon, másrészt Steven Spielbergnek, és a Jurassic Park III-nak köszönhetően ismét feltámadóban van az őshüllő-örület.

A programot megjelentető Arush a játéktérjesztésnek egy egészen érdekes, és ekkora méretű programoknál szokatlan módját választotta. A Primal Prey fő értékesítési csatornája ugyanis a világháló. Ha az ingyenes demó elnyerte tetszésünket, a további küldetéseket csak egy bizonyos összeg befizetése után tölthetjük le. Mint már említettem, a módszer jelenleg még szokatlan, de könnyen lehet, hogy az Arushban hamarosan a játéktérjesztés megreformálóját tisztelhetjük.

A háttértörténet felvázolására 45 szó is elég. A nem túl távoli jövőben megépül az első időgép, amelyet hamarosan az egyszerű emberek is szabadon használhatnak. Feltéve, hogy meg tudják fizetni. Megbízóinknak, a tudományos kutatásokat végző cégeknek, és a trófeagyűjtő magánembereknek a pénz nem számít. Nekik csak egy őshüllőre van szükségük: előre vagy halottra.

A küldetések előtt lehetőségünk nyílik felszerelésünk és fegyverarzenálunk korszerűsítésére. Ez elkerülhetetlen lépés, hiszen egy-egy méretebb példány elejtéséhez egy puská már edeskevés. Ha sikerült megvásárolnunk a feladat elvégzéséhez szükséges esz-



közöket, az időgép segítségével hamarosan az őskorban találjuk magunkat.

Az élénk tárló dzsungelben a gombnyomásra megjelenő három dimenziós térkép segítségével tájékozódhatunk. Ne bámészkodjunk sokat, igyekezzünk a lehető leggyorsabban rátalálni az aktuális célpont tartózkodási helyére. Ha sikerrel jártunk, válasszuk ki a feladathoz megfelelő fegyvert, húzzuk meg a ravaszt (ha kell, többször is), majd igyekezzünk életben maradni. Ha valamilyen okból kifolyólag több példányt is sikerült elejtenünk a célpontnak megadott fajból, válasszuk ki a legnagyobbat, mert az időgépen csak egy állatot vihetünk magunkkal.

A játékban fellelhető állatok egyébként roppant életszerűen viselkednek. Amíg nem vesznek észre minket (vagy amíg meg nem támadjuk őket), addig élnek saját életüket: kergetőznek, esznek, isznak, vadásznak. Ha azonban terhesse válik számukra a jelenlétünk, minden megtesznek a likvidálásunk érdekében. Ember legyen a talpán, aki egy ebben mesterkedő velociraptor csapatával el tud banni.

A Primal Prey grafikai motorja Sunstorm Terrain Engine névre hallgat és az Arush egy korábbi játékában, a

Feedn' Chloe-ban debütált. Ugyan az őshüllők a tudomány mai állásának megfelelően a szivárvány összes színében pompáznak, az összbenyomásom azonban mégis inkább negatív felétendál. Egyrészt utoljára a Turokban láttam ilyen mindent elborító ködöt. A látótávolság nem több mint húsz méter, ami egy vadászjátékban — hogy finoman fejezzem ki magam — nem sok. Ennek a 2001-hez méltatlan megoldásnak köszönhetően a távcső például teljesen feleslegessé válik, viszont egy csomó pénzbe kerül. Másrészt a teremtmények animációja is szegényes, egyszerűen túl kevés mozgásfázisból épül fel.

Mindent összevetve furcsa játék ez a Primal Prey. Az internetes terjesztés az én szememben csökkenti a program presztízsét. Ugyan könnyen lehet, hogy ez a jövő útja, mégis... Egy ezen a csatornán terjedő játékot jelenleg még nem tartok teljesértékűnek. Ha a játékot ebből a szemszögből nézem, akkor azt kell mondanom, hogy elégedett vagyok az eredménnyel. A grafika a már említett hiányosságoktól



eltekintve tulajdonképpen megfelel a kor követelményeinek, és ugyanez elmondható az őshüllők mesterséges intelligenciájáról is.

Ha viszont megpróbálok a Primal Preyről, mint teljesértékű programról beszélni, nem tudom elhallgatni: hiányérzetem van. Sehol egy be-, vagy átvezető videó, kevés a választható játékmód, a játékmenet monoton, és mindent előnt a tejfől, akarom mondani a köd.

Azt hiszem akkor jártok a legjobban, ha (feltéve, hogy van rá lehetőségetek) felkeresitek a cég honlapját. Próbáljátok ki az ingyenesen letölthető demót. Nincs mit vesztenetek. Talán csak én vagyok beoltva a vadászjátékok ellen.

Bazska



Arush / Arush

PII350 (PII300) 128 MB RAM (64 MB RAM) D3D

LÁTVÁNY  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENE-HANG

✓ helyenként igen látványos  
✓ belemegy a JP3-n

✗ lerágott csont „kódosít”  
✗ nekem kissé unalmas

72



# 576 KONZOL - A MEGSEÁLLOTT JÁTEKOSOK MAGAZINJA



## KÖVETKEZŐ SZÁMUNK TARTALMÁBÓL:

Goofy's Fun House (PS)

Final Fantasy 6 (PS)

Dracula 2 (PS)

Dark Angel (PS2)

MDK 2 (PS2)

Le Mans 24 Hours (PS2)

Time Crisis 2 (PS2)

Onimusha (PS2)

Summoner (PS2)

Twisted Metal Black (PS2)

Soldier of Fortune (DC)

Alone in the Dark 4 (DC)

Heavy Metal Geomatrix (DC)

Conker's Bad Fur Day 64 (N64)

Comgame "576" Kft 1389 Budapest, Pf: 132

Ha megrendeled (rózsaszín utalványon küldöd a pénzt)

az 576 Konzol valamelyik korábbi számát

(576 Ft/db), akkor a postaköltséget mi fizetjük!

Na ez így már elég kedvező, nem?

# EZ ÁM A NAGY SZÁM

# 1 év meg 6 szám

Ha most egy évre előfizetsz az **576 Konzolra**, **5760,-Ft-ért**,  
tiéd lehet további **6** általad kiválasztott korábbi számunk!

Megrendelt újság(ok) ára

Neved és címed  
(pontosan és olvashatóan!)  
Kérlek ne feledd az irányítószámod!

Neved és címed  
(pontosan és olvashatóan!)  
Kérlek ne feledd az irányítószámod!

Megrendelt újság(ok) felsorolása,  
III. 1 éves előfizetéskor a  
kiválasztott 6 korábbi szám felsorolása

62951306 105 71

62931306 105 71

<45>

<62951306> <105> <71>

62951306 105 71

62931306 105 71

<45>

<62951306> <105> <71>



# Sega Bass Fishing

## PC-s horgász a pácban

**R**eakciók arra a hirre, miszerint ezt az oldalt egy, az Activision Value gondozásában megjelent horgászprogramról szóló leírással kell megtöltenem.

Emocionális: Egy horgászprogram. Remek. Hiszen ez egy újabb pompás lehetőség arra, hogy kritikámmal alakíthassam a fiatalság játékkultúráját, és ismét érezsem: egy program magyarországi sikere részben az én véleményemtől függ. Micsoda magasztos feladat, micsoda dicsőség!

Öntelt: Egy horgászprogram. Na ugye, hogy ugye? Az 576 Jolly Jokere ismét új fába vágja a fejszéjét. Mindenről ír, amit csak a kezébe nyomnak. Nyitott mindenre. Pár hónapja még csak sportprogramok, meg taktikai FPS, most meg? Mechwarrior, Train Simulator... Na veregessem már meg a vállam!

Múltba révedő: Egy horgászprogram. Micsoda bölcs döntés a szerkesztőség részéről! Hiszen olyasvalakire bízta a programot, akinek személyes tapasztalata is van az adott területen. Az én nevelőapukám rendelkezik ugyanis a világ legrosszabb kg/h (a kifogott halak tömege osztva a bot mögött eltöltött idővel) hányadosával. Órula azt kell tudni, hogy ha esetleg nappal horgászott, az úszó helyett a csajok fenekét stírolta, ha pedig éjjel, akkor meg annyira belemerült a beszélgetésbe vagy az alvásba, hogy minden kapásról (hoppá egy kis szakzsargon) lemaradt. Személyes tapasztalat úgy lesz ebből, hogy gyakran én is elkísértem.

Tesztész: Egy horgászprogram. PC-re? Érdekes ötlet. Ha visszaadja ennek a tevékenységnek varázsát,

akkor akár valami jó is kiszülhet belőle. Hogy miben is rejlik ez a varázs? Nézzük csak... A társaságban. A kifogott halak méretével kapcsolatos beszélgetésekben. A „tudományos” felkészülésben. A csaknem verekedéssé fajuló vitákban a megfelelő csaliról (piros SKÁLA-pufi forever). A nyugalomban, ami a vízparton tölti el az embert. A jó levegőben. A frissen fogott zsákmányból főzött halászlé inycsiklandó illatában.

Abban az aprólékos munkában, amellyel az ember evés közben elkerüli azt, hogy úgy járjon, mint anno Bodrogi Gyula a „Szálka hal nélkül” című magyar tévéfilmsorozatban. Na várjunk csak, ezeket nem is lehet PC-re átültetni!

Humanitárius: Akkormi szükség van egy horgászprogramra? Annyira kifogtak a fejlesztők az ötletekből, hogy most már a szabadidős tevékenységet ültetjük át PC-re? Úgy tűnik... Már látom magam előtt a 'Get drunk' című kocsmaszimulátort, ahol az F2 lenyomásával tudunk még egy kört rendelni és a buli után first-person nézetben kell hazatámaszkodnunk, miközben a világ forog és egyes objektumokból időnként többet látunk. Az utolsó pálya: a detoxikáló. A főellenség: a májátültetést végző főorvos. A fiúknak szóló 'Fill the

hole' című programot, amely az ágyban történeteket modelleznél le, inkább nem részletezném.

Szerintem a PC-s játékok azért fantasztikusak, mert segítségével valószínűtlen szituációkba cseppenhetünk: autóversenyezhünk, űrhajót vezethetünk, megmenthetjük a világot, i tak dájse. De



hogy PC-n horgászni? Amikor Magyarországon úgy 20 kilométeres körzetben mindehnyütt van egy folyó? Na ne! Ja, a játék. Hát az nem túl nagy durranás.

Három játékmódban tehetjük próbára tudásunkat. A 'Practice' és az 'Arcade' lehetőséget gondolom senkinek nem kell bemutatnom. Ha az 'Original game'-et választjuk, egy többfordulós horgászversenyen vehetünk részt, ahol az egyes pályákon különböző napszakokban kell a lehető legtöbb halat kifognunk jobb helyezési és extra csalik reményében.

Miután a kis tóban himbálódzó csónakban találjuk magunkat, el kell döntenünk: milyen csalit használjunk. Ha megvan a tuti, akkor még azt kell meghatározni, hova dobjuk a kukacot és hajrá! Innentől a program teljesen irreális, ugyanis a kamera a horgot „veszi”. Hozzuk izgalomba a csalit és várjunk. Ha egy hal ráharapott a csemegére, vágjunk be (hoppá egy kis szakzsargon), majd próbáljuk kihúzni a zsákmányt. Ne aggódjunk, a damil nem tud beakadni és nekem még elszakítanom sem sikerült. Néha a gép tanácsokat ad, hogy merre húzzuk a botot. Ha szót fogadunk, kis idő múlva megtekinthetjük, milyen jó ronda pixelhalat fogtunk. Ollé!

A grafika silány, a hangok átlagosak, csupán a játszhatóság elfogadható. Szavatosság? Nem is tudom. Szerintem, ha valakit nem hoz automatikusan lázba, ha a kukacára gondol, az elég hamar elfogja felejtetni a SBF-et. Aki meg „luggó”, az tíz perc



után amúgy is felpattan a székből és kiüvölt a konyhába, hogy 'Fiacskám, a hétvégén megyünk pecázni, pakold be a Senior melegítőt és vagy 47 üveg sört!' és aztán kikapcsolja a gépet. Ugorjunk.

Bazska





1 év meg  
6 szám

**Ez már bárkinek megéri. Neked is?**

The diagram illustrates the process of sending a letter through the Hungarian Post Office. It shows the flow from the sender to the Post Office, then to the Post Office, and finally to the recipient.

**Top Left (Sender):** A letter is being written. The address is: **Címzett: COMGAME "576" Kft. 1389 Bp., Pf.: 132**. The sender's address is: **62931306 105 71**.

**Top Middle (Post Office):** The letter is being processed. The address is: **BELFÖLDI POSTAUTALVÁNY**. The sender's address is: **62931306 105 71**. The letter is being processed by the **EXP TV SK** (Express TV SK) service.

**Bottom Middle (Post Office):** The letter is being processed. The address is: **BELFÖLDI POSTAUTALVÁNY**. The sender's address is: **62931306 105 71**. The letter is being processed by the **EXP TV SK** (Express TV SK) service.

**Bottom Right (Recipient):** The letter is being received. The address is: **Címzett: COMGAME "576" Kft. 1389 Bp., Pf.: 132**. The sender's address is: **62931306 105 71**.

Arrows indicate the flow of the letter: from the sender to the Post Office, then to the Post Office, and finally to the recipient.

**Az előfizetés értéke +  
postaköltség összege**

**Neved és címed  
(pontosan és olvashatóan!)  
Ne feledd az irányítószámod!**

**A 6 db ajándék példány felsorolása**  
 (+2 szám arra az esetre, ha a választott számok valamelyike elfogyott!)  
 pl.: 96/4, 99/2 stb.

**Neved és címed  
(pontosan és olvashatóan!)  
Ne feledd az irányítószámod!**

1. NEM FOGADTA EL  
 2. CÍM ÉLEGTLEN  
 3. CÍMZETT ISMERETLEN  
 4. CÍMZETT ISMERETLEN  
 5. HELYRE KÖLTÖZÖTT  
 6. MEGHALT

Kérjük, ide ne írjon és ne bélyegjezzon!

Feladó

A közlémszolgáltatások igénybevétele a  
 lehetőségek és azok díjai

EXP	TV	SK	EXPRESSZ
EXP	TV	SK	TÉRTIVÉNYES
EXP	TV	SK	TÉRTIVÉNYES SAJÁT KEZÉBE
EXP	TV	SK	EXPRESSZ TÉRTIVÉNYES
EXP	TV	SK	EXPRESSZ TÉRTIVÉNYES SAJÁT KEZÉBE







**TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!**



**HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED?**  
**TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!**



# from DUSK Till Dawn

## Egyetlen kiút: keresztül

**S**em Seth Gecko, sem labilis idegzetű öccse nem tartozik a törvénytisztelő állampolgárok sorai közé. Így adódhatott, hogy az őket üldöző rendőrhadsereg, s két tús — egy pap s csemetéi — közvetlen kíséretében kénytelenek illegális határátlépést produkálni, elkerülendő az igazságszolgáltatással való konfrontációt. Ami, a két csirkefogó hosszas bűnlajstromát nézve, a legjobb esetben is az azonnali kivégzéssel jelentene egyet. Ez lenne a hazánkban is bemutatott Alkonyattól Pirkadatig című filmposz cselekményszálának sarkalatos pontja, mely során hőseink túsostul, shotgunostul érkeznek meg abba a dél-amerikai városba, ahol rövid időn belül bekövetkezik a fordulat. A fordulat, mely révén egyszerre nyer értelmet a film célzatos címe, ugyanakkor a moziban ülő nézősereg szájából kihull a pattogatott kukorica. (Megjegyzés: utóbbit serpenyőben és/vagy kifejezetten erre a célra készült pattogatógépekkel állítják elő, kukoricaszemek pirításának útján.) A Seth Gecko öccsét megformáló Quentin Tarantino szerepeltetésének láttán ugyan aligha lehetett kétséges, hogy érik majd az embert meglepetések —

ám a film feléig a klasszikus akció/túsdrámákhoz hasonlatos vonalvezetés egy pillanat alatt fordulván át minőségi debil-horrorba egyértelműsíti, hogy a múlt évezred egyik legeredetibb darabjához van szerencsénk. Bizonyára rengetegen vannak, akik látták a filmet — ám akik nem, nekik összefoglalásképpen csupán annyit: az áhitott állam határvárosának teljes lakosságát vérszomjas vámpírok teszik ki, így ezek tömegeinek leírása, s az előlük való kétségbeesett menekülés szolgál a film közepétől számított fordulat további tárgyául. A George Clooney által megformált Seth — akinek itt bemutatott alakítása láttán aligha kell a Vészhelyzet Dr. Ross-át Mr. Clooney legnagyobb szerepének titulálnunk — s a Harvey Keitel által életre hívott pap révén az egész örülethez minőségi színészi teljesítmény dukál — az összeháson pedig maximum a minden slusszpoént nélkülöző végjáték ront valamikézt. Bár az is igaz: sokat ehhez nem is lehet, sőt alighanem nem is kell hozzátenni. Így, aki fogékony a horrorra, a Tarantínói film-eszmére, avagy mindkettőre, ÉS még nem látta az Alkonyattól Pirkadatigot, a lehető leghamarabb pótolja ezt a lemaradást. A többiek pedig jöjjenek velem, mert néhány kattant francia hasonló címen készített a filmből számítógépes játékot.

### Sztori

Seth öccse ugyan már a film során is jobb (?) létre szenderül, ám spirituális örökség címén nem rest bátyjára

hagyományozni az általa elkövetett bűnök legtetemesebb részét, téve szerencsétlent a rendőrség által vadászott személyek listájának legtehetősebbé. Sethet el is kapják, majd rövid időn belül megszületik az ítélet: életfogytiglani börtönbüntetés a Hajón. Érdekes egy hely ez, mely nevéhez hűen egy hatalmas tengerjáró — specifikusan fegyverek fogvatartására szakosítva, a legszigorúbb biztonsági intézkedések, s védőőrizet mellett. Ide csak azok az emberek kerülnek, akik egy pillanat alatt olyan respektet teremtenek maguknak egy tradicionál céljában, hogy reggelre valószínűleg csak ők slattyognak ki az udvarra. Szóval, a legtáposabb ólomarcok büntetőintézménye ez. Sethnek nem sok ideje marad a beilleszkedésre, lévén az új fegyverek között ott figyel egy — igen rosszarcú és érces hangú — vámpír is, aki átharapván a börtönigazgató nyakos tokáját, nem rest megalapozni a Hajón percekben belül kitörő, vérpatakotól s hullahegyektől terhes örületet. Mert, mint az közismert: vámpír embert harap, így ember vámpírrá lesz. A Hajó élőholtá lett legénysége, s a fegyvertelen elitéltekben újabb prédát látó vámpírok okán igen kellemes kis felfordulás kerekedik, melyből vétek lenne kimaradni. Seth abban a szerencsés helyzetben van, hogy a kaotikus állapotok közepette a keze ügyébe akad egy sokkal. Ezzel már ki lehet slisszolni a még nyitott állapotnak örvendő cellaajtón, majd felkutatni az innen való lelécelés lehetséges módjaitól közül a létező leghatékonyabbat, s lehetőség szerint: a legrövidebbet. Jó móka lesz, ennyit megígérhetek.

1<sup>st</sup> – 1<sup>st</sup>l – 3<sup>rd</sup>

Alaphelyzet szerint 3<sup>rd</sup> Person nézetből irányítjuk Sethet, egészen

addig a pontig, míg nem nyomunk egy F1-et: ekkor belső nézetre vált a program. Üdvözlendő módon a bal és jobb kurzorgombok már default beállítások mellett is oldalaznak, így az irányítást nem kell átkonfigurálnunk — hacsak nem konkrét célunk ez. A From Dusk 'Till Dawn nagyfokú hasonlatosságot mutat Max Payne-nel, már ami a gyakorlati eszméiséget illeti: megyek, lövök, megyek, lövök, halok, töltök, megyek, lövök. Főbb különbség, hogy itt vámpírokra vadászunk — helyesebben, ők vadásznak ránk, s mi elveszünk a kedvüket —, ugyanakkor a darab hasonló módon kiemelt figyelmet szentel a történetiségnek is. Ami engine-nel készült átvetető videó



▲ Ugyan, VargaB. — ezekre semmi szükség. Holnapra kész, holnapra kész!



▲ Hmmmmmm — pont az én méretem...



▲ Illés és az ő játéxere — haltam is bele

ebben az anyagban van, az több, mint sok. S ha még hozzátesszük, hogy rendszerint egészen kellemes rendezés jegyében alkottattak ezek, úgy szinte már semmi okunk a fanyalgásra. Így mondhatnók, valóban egy interaktív horrorfilmhez hasonlatos anyagot kapunk kézhez, mely legfőbb sajátosságai az Alone in the Dark féle Survival Horrorban gyökeredzenek. A program afféle Resident Evil mintára rögzíti a teljesítéshez használt időmennyiséget, míg sok esetben alapvetően befolyásolhatja eredményességünket pusztán az is, hogy melyik utat választjuk két, avagy több nyitott terület között. S noha rendszerint az előbb említett Alone in the Darkot, avagy a Blair Witch szerű darabokat szoktuk volt hagyományhű Survival Horrornak tekinteni — prerenderelt hátterek,





a kamerához viszonyított relatív karaktermozgatás — itt mégis egyértelműen megvan a filming, jóllehet teljes három dimenzióban éljük azt át. Ennek oka az ügyes mesterséges intelligencia, valamint a módielett atmoszférikus tájépítkezés is. Rengeteg féle dög van a játékban, kezdve a filmben is látott rémségektől át egészen a láthatatlan

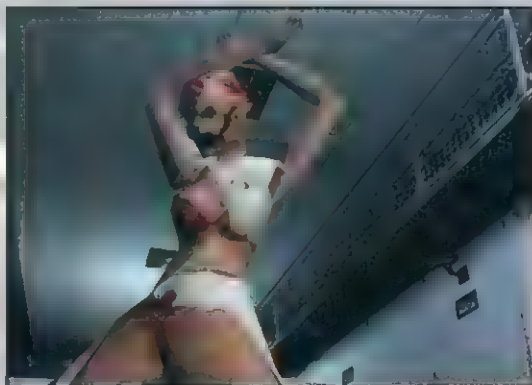
„mősingándimonlord”-ig, melyekből ugyan csak egyet kell leszednünk, ám az is elég vicces lesz — én szóltam. Onnantól fogva komoly a dolog, hogy a Rosszak gyakorlatilag a semmiből is képesek ránk rontani, téve szert a meglepetésszerű támadásból származtatható javadalmakra. A legúszálabb vámpír is képes belecsimpaszkodni a mennyezeten át-át-futó csövekbe, s fentről araszolva ugrani a nyakunkba, míg más ron-daságok a gépek által kibocsátott gőz jótékony takarásából öklel-deznek ránk mérges gázokat — egyszóval hatványozottan jelen van a stuffban az a fajta mesteri világmodell, mely hatására a játékos a ten-

gelye körül forogva kénytelen megtenni öt lépést ajtó és ajtó között, más-különb- teljesen véd- telenen érzi magát a leselkedőkkel szem- ben. Ez a From Dusk

„Till Dawn egyik legfontosabb erénye: sosem tudod honnan, mikor, s mi jön. Az Aliens vs Predatorban találkoztunk először ezzel a modellel, mely gyakorlatilag kifogástalan formában tolmácsolja felénk az üldözési mániába hajló para-atmoszférát, ami ebben a stuffban is meglehetősen nivósra, mondhatnók: minőségire for-máztatott.

### Tugeda' in the Dark

Nézzetek oda! Meg kellett értnünk, hogy egy efféle anyagban nem a Max Payne/Rambo féle szülő tökösgyerek-figurával való azonosulási készségünket vagyunk kénytelenek kamatoztatni, hanem akadnak majd szövetségeseink is a még meg nem rontott lelkek sorai között, akikkel vállvetve irthatjuk halomra a dögöket. Adódik majd úgy, hogy szinte már összehangolt csapatmunkára lesz szükségünk



▲ Bocs, baba — de ma nem

bizonyos feladatok végrehajtására, ám szerencsés módon nem kell túlbonyolított ügyekre számítani: kitűnő példa, mikor a pap által megszentelt vizet kell átirányítani egyik szektorból a másikba. A két-három szakember vígan szorgoskodik a műveleten az erre használatos szerkezet, s csapatok segítségével, míg mi a többiekkel a beözönlő óhajtó rémségek egyre erősödő rohamát próbáljuk visszaverni, elejét véve a szakemberekben csörgedező vér önkényes átcsoportosításának. Aliens filming, mikor „Vasquez-hegeszti-az-ajtót” szkeccs.

### Stukker Kultúra

Van itt sokféle darab, összesen kilenc. Nem elemezzük őket név, avagy típus szerint, mert csak, ám érdemes szót ejteni a rendkívül intelligens infráról, mely szerencsés módon extraként társul csaknem minden típus mellé — ennek segítségével kényelmesen deklarálható a löni kívánt testtájék, ugyanakkor szövetségeseink is efféle típusokat használnak, így elkerülhető a rájuk történő, véletlenszerű lövöldözés is. Bizonyos dögöket egészen eredményesen lehet irtani, ha feltérképezzük leggyengébb pontjukat, avagy a legmegfelelőbb eszközzel rontunk rájuk: így a szárnyas, démonszerű lényeket tessék megpirítani egy adag metánfröccsel, mert azt nem állhatják a szemetek — hiába is képesek benyelni öt-hat sörétet mellre. Van egy jégcsákányos arc, akit aztán tényleg adamantitból gyúrtak: öt borítsuk fel egy gránáttal, majd adjunk le célzott lövéseket a még fekvő testre — csak ekkor veszi komolyan, hogy rövidesen megkíméljük őt az ezen síkon történő létezés kényelmetlenségeitől. Ja, vannak Health Vialok is: ezeket a „h”-val tudjuk elfogyasztani. Tipp:

ha nem történik semmi, akkor nincs nálunk több.

### Maradék

A játékban ábrázolt fightmodell érdekes módon pontosan azt nyújtja, amit a Max Payne-ből hiányoltam: a dögök karjai, lábai, még a fejük is le, avagy szétlöhető — más kérdés, hogy míg végérvényesen ki nem oljuk a rémségek életét, addig ezek hajlamosak regenerálódni. A zenei felhozatal, hűen a filmben prezentált nyomvonalhoz a jellegzetes Texasi Csillapaprika Metál jegyeit hordozza magán, mely stíl sikerültebb darabjaira minden további nélkül befér némi „félfarfelemel-hedbenyelés”, míg vámpirokat ölni rá — határozottan jó hecc. A From Dusk „Till Dawn egyedüli, s már most hangsúlyozom: relatív gyengesége a korszerűtlen, ám ezzel együtt is roppant gazdag, s legfőképp: atmoszférikus grafikus kivitelezés. A programtól ne várjunk a Max Payne-re utó nivót képi megvalósítás tekin-



▲ „... és alkoholt fogyasztott-e az elmúlt 24 órában?”



▲ — Mondom: KEZEKET FEL, Jógli!

tetében — az egész nagyon emlé- keztet a Freedom — First Resistance című anyag grafikájára, olyannyira hogy nem tartom kizártnak, ugyan- azon motor duruzsol mindkét darab alatt, jóllehet ezen feltételezésem hivatalos megerősítést a cikk keltezésének időpontjában: nem élvez. Szó- val, abszolút rendben van ez a játék — kellően hosszú, kellően paráz- tató, és kellően pergő ahhoz, hogy az alapjait jelentő zseniális atmoszféra ismeretében e-hónap, s feltehetően a közeljövő egyik legkedvesebb darab- jaként tekinthessünk rá.

by GyZ

Cryo Gamesquad  
PIII 400 (PII 300), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D

LÁTVÁNY  
LÁTSZNATOSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENE-HANG

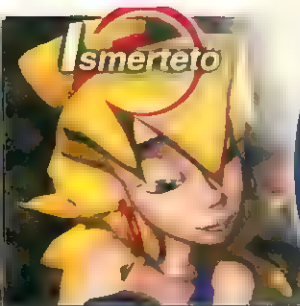
✓ -fergeleges hangulat  
-dögös AI

X -korszerűtlen grafika

88

dusktilldawn.cryogame.com





# Grouch

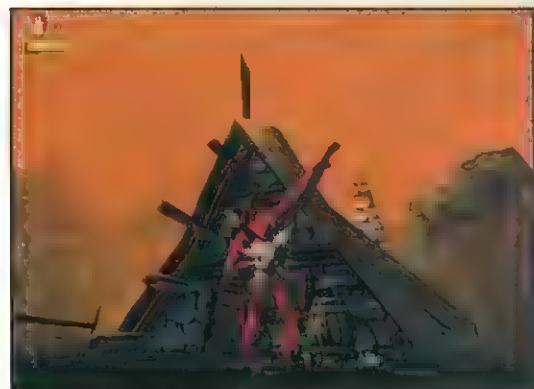


## Pléd of Darkness

**A** célos izomzat, lehetőség szerint minél szélesebb áll, legalább egy darab szűrő, avagy vágófegyver — s persze egy tűneményes barátnő a fantasy „konfeksőn-eksőnhős” legfontosabb kellékei. Kitarító munkájának s ropant hőstetteinek hála, Grouch az évek során sikerrel tesz szert az első három nélkülözhetetlen kellékre, míg vele való megismerkedésünk pillanatában — értsd: az intro során — beérni látszik Miss Fixanyu, mindközül a Leghosszabb Project is, kinek szerelmét elnyervén emberünk már valóban hamisítatlan eksőnhő lehetne. Nem Grouch az egyetlen azonban, kinek érdeklődését sikerrel keltik fel az itt prezentált nőanyag hallatlan konszolidáltsága s csupán-alig-fedett domborulatai — az énekes madarakon kívül egy a közelben portyázó, redves ork csűrhe is tanúja a leány és jövőendő lovagja egymásra találásának. S noha kevés szomorúbb dolog létezhet ezen síkon, mint egy teljes percnyi mélyzoomot követően lufotot csókolni eperajak helyett, Grouchnak ezt a szinte már valószínűtlen kudarcélményt kell átélnie, hogy aztán ráébredhessen: az orkoknak volt arca elrabolni a nyuszkát, sőt mindezt a jelen körülmények tükrében értelmezhető, létező legkellemetlenebb pillanatban ejteni meg. Felvetődik két kérdés: kit fogunk irányítani a Grouch-csal töltött idő során, s különben is és egyáltalán: mi lesz a feladatunk? Irányítani Groucho fogjuk, feladatunk pedig Grouch kedvesének kiszabódítása.

### 3<sup>rd</sup> Person Slasher

Úgy tűnik, a Dinamic Multimedia igen nagy fantáziát lát az első próbás, de legalábbis még jelentősebb tapasztalatokat nélkülöző csapatok 3<sup>rd</sup> Person műveinek kiadásában,



▲ Grouch nyomja magát — buzogányra.



▲ Hát, jó: „BRUMMMMM BRUMMMMM!”

hiszen ők publikálják e havi másik bemutatkozónk, M külső nézetes kalandjait is. Különség, hogy Grouch jóval komolyabban veszi magát s környezetét, valamint ő az a fajta akciós, aki nem igazán tudja eldönteni, vajon a Blade of Darknessről lemaradt/letiltott 10-12 éves ifjaknak szerezzene-e meglepetésszerű örömeiket, avagy a Tukaram s Sargon kalandjain edződött veteránnak demonstráljon olyan megoldásokat, melyek még ezen egyedek rengeteg ketchupot látott szeméit is elkerekítik. A tárgykört érintő bővebb felvilágosítás a Fight szekcióban található, először nézzük az alapokat. Ritkaságszámba megy, mikor egy játék által ábrázolt karakterek közül a főhős kivitelezése formáztatik a legszerencsétlenebbre, ám érdekes módon itt pontosan ez a szint: a darabban egész kultúrált orkok,



▲ — Kíváncsi! Őnök a balatalkások?

goblinok, sőt bonyolultabb struktúrájú, jókora rémségek is szaladgálnak, míg Grouch középkategóriás, műanyag akciófigurának tűnik, elkeserítő végtagillesztéssel, polirozott plasztiktesttel. Vigasztaló a

tudat, hogy mind az ő, mind a játékvilág karaktereinek animációs kultúrája rendben van. A térképek teljesítése három csavar okán válik kihívásszerűvé: a Grouch egyrészt nem áttal éleketet számolni, így ha elapad kezdetben őt folytatási lehetőséget biztosító életbankunk, úgy bizony gépmóver. Második:



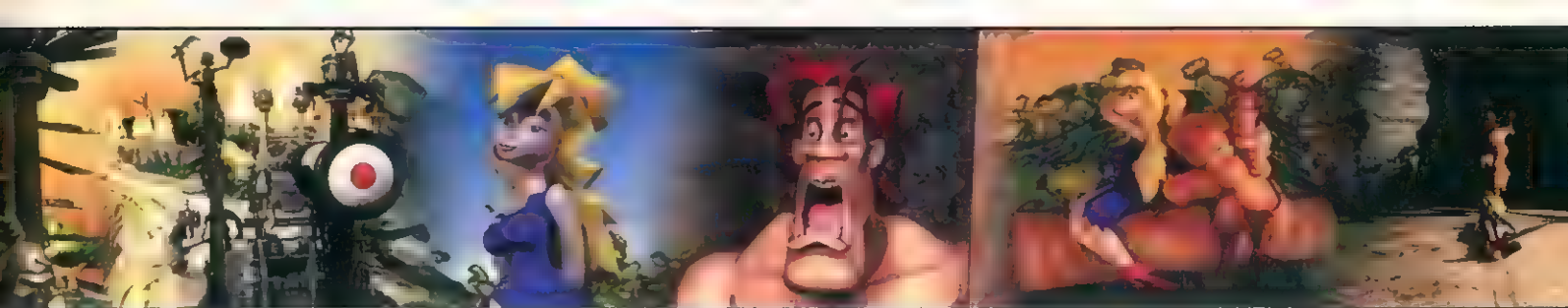
▲ Ez a lovag nem velem van — nem is ismerem



▲ Óh — mondták már Önnek azt, hogy: szuggesztíliiv?

alapot szolgáltat ez az elgondolás, hiába is idézi mindez az old school szellemiség joystick-törőgető sajátosságait. Mert miről is van szó? Kalandozásaink során jóval több veszélyt jelent hősünk számára a puszta környezet, semmint a legyilkolásra váró elemek sokasága. A Grouch térképeinek mindegyike hemzseg a többnyire határozottan elegáns — jobb szó nincs rá, de úgyse kell — szívatásoktól, példák: körfűrészek közötti kötélmászka, pengeéles, hézagos üveglapokon történő átbuktencezés, serpentinről ledübörgő, tonnás kősziklák elől való elvetődés, blablabla. S noha a 3<sup>rd</sup> Person stílus alapvető jegyei ezek, a Grouch térképeit gyakorlatilag különálló, irányított „akadályverseny” pályáknak tekinthetjük, melyek során nem feltétlenül ezek mérete, sokkal inkább önnön ügyességünk s józanságunk kerül előtérbe. A szó hagyományos értelmében vett történeti vonalvezetésre, dialógusokra s hosszas kapcsolókeresésre így ne számítsunk — ehelyett jellemző a térképek felderítése, ha úgy tetszik: kitapasztalása, mely révén akár némi csoportos überkedésre is telhet, a „na figyelj, Gézám, így kell ezt a tér-





képet egy életből végiggyalázní" féle spirituális attitűd jegyében.

## A Fight

A Groucho harcrendszere sejthetően meg sem közelíti a Blade of Darkness komplexitását, ám ezzel együtt is élvezetes fightok lebonyolítására szavatolt —

emberünk alaphelyeztől csupán két figura kivitelezésére kvalifikált, ezek elővezetéséhez az iránygombokat kombináljuk a támadásgombbal. Van a jobb Lengőparasztos, sima támadás gomb, oszt', nyissz bálá, törőkbál', „illetve a „nyesdbefebúbra!”, mely használata támadás+W — vel történik, s mely a támadott zóna függvényében, más-más hatást szokott volt mintegy: kiváltani. Létezik két combo, egy előre, egy pedig hátra — eredményes használatukat tessék módszeres kilapasztlás tárgyává tenni. Az opponenseink által elejtett vágó és/vagy szúrófegyvereket lehetőségünk van magunkhoz venni, az erre használatos gomb: E, míg a nálunk lévő dorgáló eszközök között válogatni a Q billentyűvel tudunk — már, ha megnyomjuk azt. Külön figyelemreméltó a fegyvercsere grafikus kivitelezése — egyedüli fájdalom, hogy nem 1962-t írunk.

A Groucho előtt áldásos módon nem ismeretlen a kritikus találat fogalma, így egy jól irányzott combo, nyissz hatására megszabadíthatjuk ellenfeinket fejkől, karjaiktól, lábaiktól — mi marad még? S ami az egészet igen épületessé teszi, hogy opponenseink minden bizonnyal a helyi Vitali-

tás Közösség oszlopos tagjai: „- Dicső lovag, már se karod, se lábad...” Az emberke azért megmaradt csontjaival evezve a hóban igyekszik megközelíteni minket, némi lábujjba harapás célzatából kifolyólag. Hát igen komoly szituáció, mely láttán azonban a szülők aligha adják áldásukat csemetéik Groucho-csal való foglalatostkodására.

Megjegyzendő, hogy nem feltétlenül szükséges, sőt bizonyos esetekben kifejezetten oktondi dolog mindenkinek, aki él s mozog nekirontanunk. A karakterek rendszerint egy bizonyos körzet felügyeletén, s az arra tévedők mielőbbi likvidálásán fáradoznak, így ha elslisszanunk a területükről, úgy már nem sok zivat zavarnak. Vannak persze Mexállott Üldözők is, akik egészen komoly produkciókra is képesek: van az a rész, mikor két lovag esik nekünk két körfűrésszel szerelt mobilyárs között. No persze kinek van ideje s energiája az efféle akadályok között bonyolódó fightok elegáns lebonyolítására?

Hát, gyerekek: egy szegény tesztlernek nincs. Így a jüzer fogja magát, szépen átslisszol a nyársak között, begyűjti az innen nyíló nagyteremben fellelhető extrákat, majd érdeklődéssel hallgatja a bőszen felé araszoló lovag-maradékok vérszomjas csatakiáltásait, akik szintén nem átalolták felvállalni a nyársak között történő áthaladás révén fellépő kockázatokat. A Groucho tehát nincs híján az abszurdba hajló humornak sem, ami ugye: kúl.



▲ A Hátterben Égő Szalmabálik nevű screenshot.

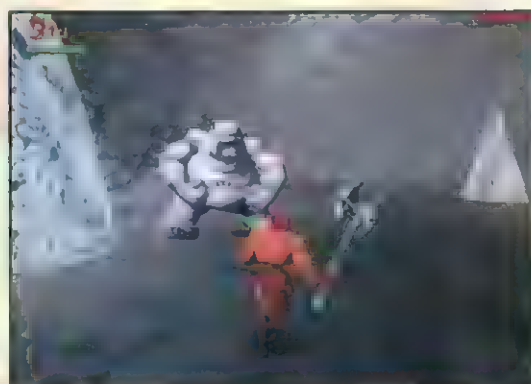


▲ Ide be ne menjetek — én szóltam

## Maradhat

Megjelenítés terén, noha alapvetően minden a helyén van, a Groucho azért nem mutat túl a még múlt évezredünk végén keltezett darabok által képviselt grafikus színvonalon. Emlékszik mindenki a Drakan — Order of the Flame-re, például? Okos vagy,

Móricka. Az a játék, teszem fel, klasszikusokkal szebb volt, hiába is két-három éves már. A játék felépítése, motivációja is meglehetősen egyszerű, ám éppen az ebben rejlő lehetőségek ügyes kihasználásának köszönhetően mutatkozik sansz arra, hogy Groucho produkciója sokak tetszését elnyeri majd. Türelem, s legfőképpen: a játék szabályainak elfogadása kell ahhoz, hogy a minden kétséget kizáróan létező Groucho-életérzést megtapas-



▲ Kitalálom: csak a Puffin ad neked erőt s mindent lebíró akaratot

talhassuk. Így valószínűleg sokan azzal nyitnak majd, hogy levadásszák az örökélet, Isten ne adj: örökenergia csíketek — gratula, gratula! — ám pontosan ez az, amivel meg lehet ölni ezt a darabot. Ha azonban nem teszünk így, garantáltan olyasvalamiben lesz részünk, mely minden körülmények között kedvünkre való — játékelményben. A játékelmény pedig jó, jó.

by GyZ



▲ Groucho nyomja magát — baltára.

Dinamic Multimedia / RevisioTronic

PII 300 / PIII 500 / 128 MB RAM (64 MB RAM) / D3D!

LATVÁNYI ÁRTÁRSZÁM SZAVATOSSÁG ZENE-HANG

- sajátos ábrák - korszerűen ábrák

82

www.dinamic.com



# M ALIEN PARANOIA

## M, az MberM

Az őskori videojátékok tetemes része érdekes módon mindmáig képes felvonultatni azt a fajta játékelményt, mely hatására a külvilág gyakorlatilag megszűnik létezni a használó számára — többnyire görnyedt, esetenként a józslés határait bőszen ostromló testtartás, illetve meredő szemgolyók jellemzik az efféle autentikus darabok nyűstölésekor fellépő módosult tudatállapotot. Ha valamely alapvetésre, úgy az „alulról-lövések” kategóriába sorolható Space Invadersre is vonatkozathatóak magvas megállapításaink — bizony vannak még űrlények, akik olyan szintű fogékonyságról tesznek tanúbizonyságot a Space Invaders életérés iránt, hogy játék közben képtelennek mutatkoznak közvetlen környezetük változásainak érzékelésére. Itt van ez az M nevű ödö... űrarc például, aki intergalaktikus utazásainak unalmasabb szkecióit hajlamos némi Space Invaders-ezéssel elkergetni: csak nyom és lő, nyom és lő... s igaz ugyan, hogy az

intro során prezentált performansa egyértelműen high-score gyanús, ám high-score gyanús előadáshoz — mint azt minden valamirevaló szaktekintély, valamint Martin is tökéletesen vágja — igen nagyfokú koncentráció, sőt az Égiek áldása is szükségeltetik. Szóval ott tartotunk, hogy M nyom és lő, nyom és lő — aztán űrhajója érdekes hangeffekteket hallatva jelzi, hogy hamarosan várható műszaki meghibásodás esete fog fennforogni. S lőn: csupán pár pillanat, s a kis űrverda megkezdí kódarábhoz hasonlatos zuhanását a közelben kallódó bolygó felszínére. A játék hatása alatt álló M nem sokat érzékel a vészhelyzetből, legalábbis kezdetben — aztán a becsapódás előtti utolsó pillanatban nagy nehezen levágja a situációt, ám ekkor már csak annyira telik, hogy megállapítsa: az űrhajó romokban hever, s ő magának egyetlen esélye a hazajutásra, ha mielőbb az idegen bolygó felszínén szétszóródott

alkatrészek begyűjtésére koncentrálja Space Invadersen edzett agysejtjei legjelentősebb részét. Hogy mi történik a maradvékkal? A maradvék agysejtek a monitor előtt ülő, döbrent elemre szegeztek M érdektelennek semmiképpen sem mondható

tekintetét, majd hangos kiáltásra sarkallják daliás hősünket:

### Segiiiiiiiiits!

M kalandjait 3<sup>rd</sup> Person kivitelben tolmácsolják felénk a bolygófelszín életre keltéséért is felelős alkotó hölgyek s urak, míg a prezentáció alapvető jegyeit vizslatván megerősödhet bennünk a felismerés: a spanyol fejlesztők kedvencei között valószínűsíthetően dobogós helyezéseknek örvendenek az Earthworm Jimhez hasonlatos rajzfilmhősök. S noha az eredetileg 2D-re „optimalizált” übertéreg csupán egy meglehetősen középszerű, ráadásul sápasztó kamerakezeléssel rendelkező darabot volt képes felmutatni 3D-sse — köszönöm, köszönöm — válása során, azért a rajzfilmszerű 3<sup>rd</sup> Person megvalósítás továbbra is izgalmas lehetőségeket ígér s kínál a fejlesztőknek. Nem tréfa ez, lévén az M — Alien Paranoia módfelett egyszerű, mondhatnók: durva tájs karakter modellezése mesterien változtatott textúracsomagokkal s színvilággal spékeltetett meg, keltvén a szemlélőben a rajzfilmszerű összhatás örömteli képzetét. Spoiler Szekció: grafikus szempontok szintjén. Nézzük azonban mindenekelőtt M-et, illetve azt, mire is lehet képes valaki ezzel a testalkattal s arcszerkezettel.

### M? M.

Vannak, akik nem szeretik, ha egy kritika során a főhős irányításával kapcsolatos alibizés emészt fel a drága sorok bizonyos hányadát, így az M térben való navigálásához szükséges kezelőbillentyűk részletes



ismertetésétől ezennel eltekintünk. A főhősünk számára hozzáférhető dorgáló eszközök azonban már kellően sokszínű képet mutatnak némi áttekintéshez. A játék során feladatunk térképről-térképre haladva összegyűjteni az egyes helyszíneken fellelhető alkatrészeket, melyeket az egyszerűség kedvéért csinos kis anyacsavarok — mint olyanok — szignóznak. Figyelem! A foglalatoság esszenciáját a térképek hatalmas mivolta, illetve folyamatosan bonyolódó arculata hivatott biztosítani, nem is szólva a rajtuk rezidens Gonoszokró, akik minden tőlük telhetőt készek elkövetni M terminálásának érdekében. No para: itt figyel mindenekelőtt M beépített lézer-implantja, mely segítségével két mód jegyében is lehetősége nyílik az irányított konfliktusrendezésre. A jobb egérgomb segítségével bekapcsolható a célzólézer, majd a bal egérgomb nyomogatásával lehetünk. Van jobb se: ha ugyanis nyomva tartjuk a bal gombot, s legalább tíz ellőhető nyálábunk maradt még, úgy M képes túlhúzatni a berendezést, elővezetendő a jóval hatékonyabb lézeralapú támadási formulát. Felvetődik a kérdés: honnan juthatunk municióhoz, avagy életerő utánpótláshoz? Nos, minden lekillt elem hátrahagy valami ingyencsét



▲ M és én — vajon melyik melyik?



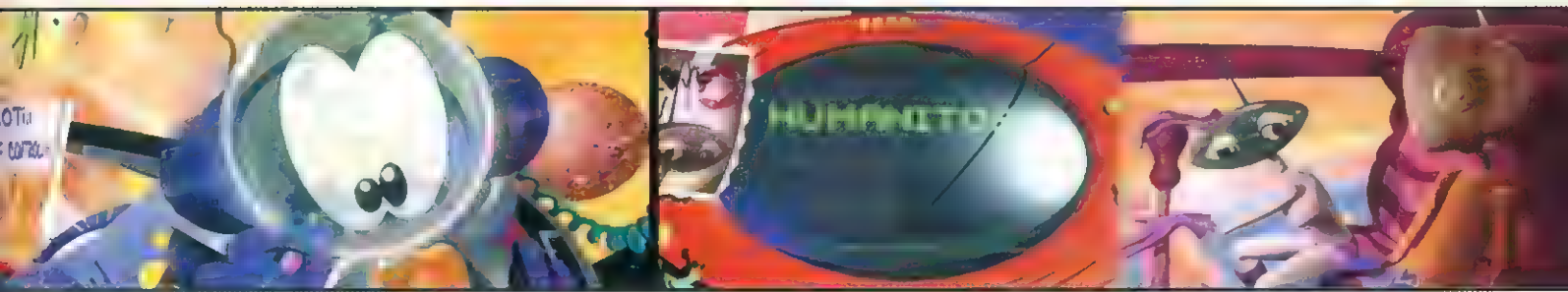
▲ — Hú vazz', mekkora pók volt...



▲ — Jó a hajad. Saját?

egykori léte örömteli mementója képp — hogy mit is, az üdvözlendő módon egy RND függvény függvénye. Így létezik health, illetve ammo extra, melyek felvétele a már jól bevált áthaladás elgondolás alapján történik. Utunk során számos fajta lojásra, gyümölcsre figyelhe-





tűnk fel: előbbiek rendszerint szükség szerinti időben kikelhető famulusokat rejtenek, akik igen komoly szinten jeleskednek az M-re veszélyt jelentő lények leradírozásában, míg utóbbiak az ötletszerűség jegyében fogant logikai feladványok során jutnak jelentőséghez.

Példa: lesz majd egy tó, rajta egy szigettel, mely szigeten lesz majd egy csavar. Felfigyelhetünk a közelben lazító teknősbékára, kinek mozgását kedvünk szerinti irányba manipulálhatjuk, mielőst ráébredünk a lény körteink iránt tanúsított nagyfokú érdeklődésére. Akad itt még bumeráng is, melynek megvalósítása egészen ötletesnek mondható: a célzaskor bejelentkező pályamodell manipulálásával meghatározzuk a szerkezet irányát, majd esetleges visszatérte után újra magunkhoz vesszük azt.

## Monsztrék

Van itt rengeteg féle, ráadásul módfelett sokrétű s ötletes főmedvény, a hatalmas, köveket hajgáló Kigyúrtraktóitól egészen a határozottan irritatív Fűtétis-pókokig, akiknek nem kifejezetten szegi kedvét az M lábfeje által képviselt esztétikum szubminimál mivolta. Rendkívül ügyes megoldás, hogy minden lény kiiktatásához más-más trükköt, ha úgy tetszik: stratégiát vagyunk kénytelenek bevetni. Így az Irgalmatlan Hűsnyűvőfikusz legyalázásához méreates pókerpofa s legalább 11 dózis lézernyaláb szükségeltetik, melyek birtokában már oda lehet állni a rémség orra elé a túlhúzott lézerrel, hogy aztán abban a tizedmásodpercen engedjük útjára azt, mikor a dög kitátja egyetlen sebezhető pontját — bezony: a száját. A Kigyúrtraktót nyilván akkor célszerű megcsiklandozni, mikor a feje fölött tartott sziklát készül röppályára állítani. Eredmény: hatásos, s módfelett elegáns. Szóval monszterenként más-más ügymenet, s ebből következő „ügyesség-alapokon-nyugvó-játékelmény-szerű-tapasztalás” kezeskedik az M — Alien Paranoidában ábrázolt fightmodell változatosságáról. Léteznek

természetesen Bossok is, akik felett győzedelmeskedvén rendszerint újabb csavart szólit magához Mr. M, sőt léteznek mexikói nyalókák, melyek közepében — nem vicc! — egy kövér selyemhernyó található, ám ez most egyáltalán nem tartozik ide.

## Maradék

Érdekes módon M tudattalanul is elvette az elvi síkon közeljövőben esedékes Zax kenyerét, aki az M-ére megszólalásig ütő sztori ígéretében hirdette eljövendő népszerűségét az idei E3-on. Ám ennek okán valószínűleg csupán Zax kiadója s alkotói fognak némileg idegeskedni, a csavarokra s az anyabolygó után áhító M-júzerok pedig: nem. A játék legfőbb erényének a térképek komplexitását, rengeteg zeg-zuggal szerelt mivoltát, s az azokon szereplő rémségek hallatlan agresszivitását látom. Meri M hazajuttatása, jóllehet kezdetben gyerekjátéknak tűnik, korántsem olyan egyszerű feladat. A játék képes mesteri módon egyensúlyozni a „mindjárt-beleteszem-a-kijbortot-a-monitorba” és a „na-nehogymár-netudjam-megcsinálni” szinteződések között, melyek gyakorlatilag a rajzfilmszerű ügyességi 3<sup>rd</sup> Person stíl alapvető erényeit jelentik. S noha a játékról messziről érződik a szó jó értelmében vett amatőr mivolta — de legalábbis, hogy a stuffot fejlesztő csapat bemutatkozó játékaival egyezkedünk —, M gyakorlatilag mindent tud, amit ezzel a testtel tudni illik. Problémák? Itt jön egy kihagyott ziccer, majd rögtön utána a nyomokban amatőr munka bizonyossága is, vizsgálj: Earthworm Jim mintájára M is képes „unalomlázó” performanszokat demonstrálni, ám míg kedvenc kukacunk megszállhatatlan marhaságot volt képes produkálni önnön testével, M-től csupán két, full semmitmondó mutátványra tellett. Ennek



▲ — ...te vagy a fogó!

persze sok közé nincs az érdemi játékelményhez, csupán a „mókafoka” lehetett volna nagyobb. Ami már elég komoly fenntartásokra is okot ad, az a grafikus motor meglehetősen gyakran jelentkező „hirtelenhalála”: egyszer csak megkövül az



▲ „ — Pedig a Szili napos időt mondott...”

egész darab, s egyetlen esélyünk a továbbjutásra a bösz Ctrl-Alt-Del segedelmével történő End Task-olás, majd a játék újraindítása. Ne tessék hinni, hogy Tesla laptopon teszteltem az anyagot — annak a gépnek, mely kényelmesen elbírja Mr. Payne karakterét, nem igazán szabadna ilyen dolgokat produkálnia M kétségtelenül jelenségszámba menő, ám informatikai szempontok szerint jóval egyszerűbb mivoltának kezelése

szórán. S noha a játék abszolút zökkenőmentesen fut 1024-ben, 32 bittel, ez a kifagyós produkció egyértelmű bizonyossága a kód instabil mivoltának. De nem?! Ezzel együtt ajánlom mindenkinek, tegyen próbát ezzel a játékkal — mert egyszerűségével, s a benne rejlő kihívásokkal együtt, kifejezetten figyelemreméltó darab ez. Mármint M.

by GyZ

Dynamic Multimedia / Eclipse Software  
P200 (P166) 64 MB RAM (32 MB RAM) D3D

LÁTVÁNY 8  
HÁTSZÁRTÓSÁG 7  
SZAVATOSSÁG 7  
ZENE-HANG 7

✓ - szövevényes  
képek  
- mesterséges  
X - nincs benne  
Bullet Time  
- képek  
82

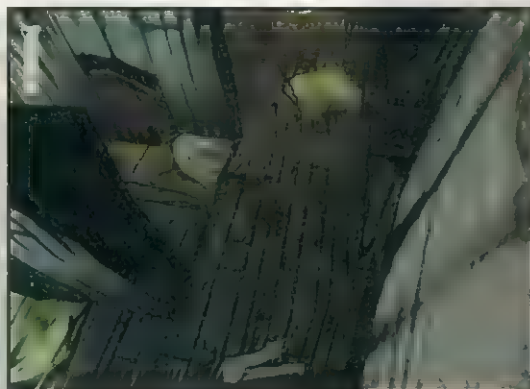


# Jekyll & HYDE

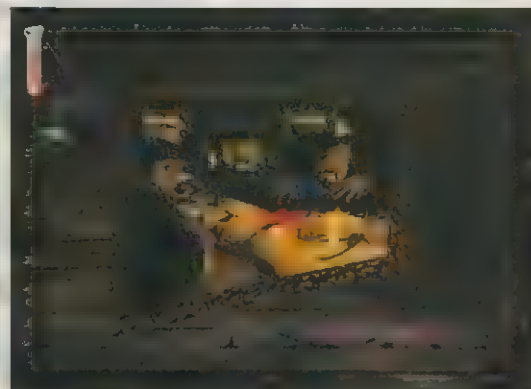
Szörnyűség szörnyűség hátán

**M**ég jól emlékszem, hogy gyermekkoromban az egyik megma is működő rejtvényűség képregény mellékleteként vásároltam meg a Dr. Jekyll és Mr. Hyde nevű kiadványt. Talán mondanom sem kell, hogy a történet nagyon bejött. Aztán egy kicsit nagyobb koromban már a teljes történetet elolvastam, ezúttal már nyomtatott könyv formájában, ami természetesen sokkal jobb és élvezetesebb, mint a képregény volt anno. Mindig is nagyra becsültem azokat a tudósokat és feltalálókat, akik a saját bőrükön tapasztalták meg az általuk feltalált szer hatásait, és nem pedig a szerencsétlen, védtelen és ellentmondani nem tudó állatokon kísérleteztek. Szerintem ők még nem ébredtek rá, hogy állatok nem kísérleti alanyoknak lettek teremtve. De visszatérve a lényeghez, a játékban az alaptörténet kissé kiszínezve és kiegészítve jelenik meg. Az eredeti összesűrített story a következő: Dr. Jekyll egy igen kísérletező kedvű tudós, aki az általa elkészített kotyvalékot saját magán próbálta ki, amely szer hatására a benne lappangó gonosz a felszínre került, és mind kívülről, mind pedig belülről átváltoztatta Mr. Hyde-dá, aki rémisztő külalakjával és viselkedésével riogatta a népet. Röviden ennyi lenne a Dr. Jekyll kettős életét bemutató történet, amelyből rögtön következik, hogy egy ilyen kurta gondolatfutamból nem készíthető el egy játék.

Jajajajjij! Már megint egy In-Utero játék. Sajnálatos módon azok a programok igen nagy százaléka bukással végződik, amelyet a Cryo kiad a kezéből, és áttétel az In-Utero fejlesztőcsapatára. Szerencsétlenségünkre a Jekyll &



▲ Egy ISO9002-es minősítésű kórterem látképe



▲ Korabeli ábrázolás egy rosszul sikerült műtétről

Hide is „így” járt. Megmondom őszintén én, amikor hallottam erről a programról, azt képzeltem, hogy ez egy igényesen kivitelezett kalandjáték lesz, amely egészen jól illeszthető lett volna a sikersorozathoz: Dracula, Necronomicon, Odyssey — de nem így történt. Telepítés indításakor egy Lucasarts jellegű menü jelentkezik, ahol a billentyűzet és a grafika beállításait követhetjük el. A grafikai opciók beállítása menüpont egy igen különleges dolog, hiszen akár hány-szor lépünk is be a menübe, a kiválasztott felbontás mindig 640x480, a színmélység pedig 32 bit. Az elvégzett beállításunkról csakis az egyik config file-t nyálazgatva győződhetünk meg. A játékot elindítva az In-Utero féle sötét logó-animáció jelentkezik, amelyből semmit sem látni (hála az égnek). A main intró igazán tuti. Semmi beszéd, csak hang, hasonlóan a '20-as évek béli némafilmekhez. A képsorokon a halott felesége után bánkodó Dr. Jekyll és kislánya látható, akik a doki

érezhető. A doktorról tudni kell, hogy egy kórház vezetője, ahol is a temetőben tett látogatásuk alatt lázadás tört ki, és igen sok beteg elszabadult. Az elszabadult betegek vezetője egy Burnwell nevezetű úr, aki elrabolja a doki lányát. Őt kell első küldetésként kiszabadítanunk.



▲ A patológia tanszék egyik szemléltető eszköze

## Mindeféle rosszaság

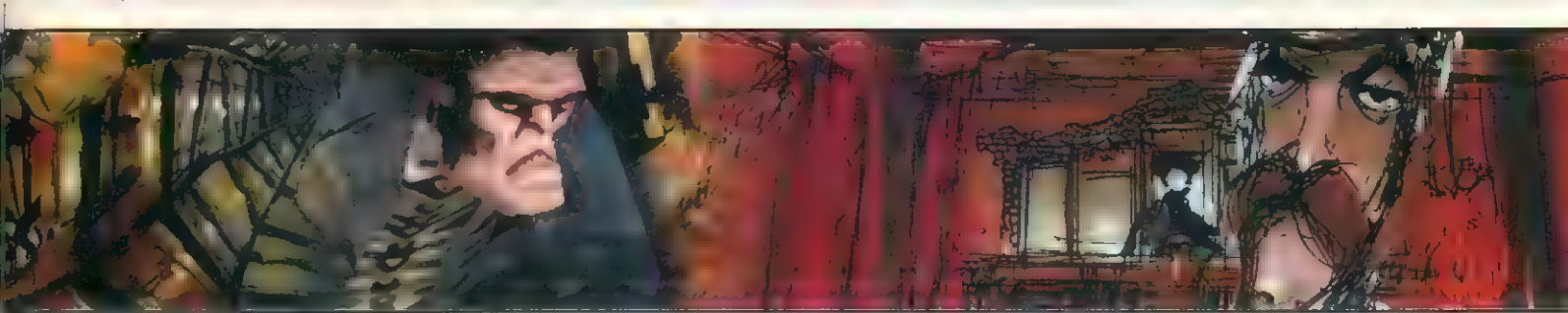
Az igazi megrázkódtatások sorozata csak a menü megjelenésekor következik, ugyanis a program nem használ egeret. Az egyes menüpontok között a kurzorral kell ugrálnunk. A következő meglepetés akkor következett, amikor is elkezdtem volna játszani a játékkal. Igen jól értették, elkezdtem volna, de a karakter meg sem mozdult, én nyomhattam akármilyen gombot, az csak állt ott, mint a ... Gyorsan kiléptem a programból, és mit látok: a controller definíció teljesen üres, tehát a program alaptól nem állít be semmilyen irányító eszközt. Az irányítás teljesen konzolos, ebből is gyanítható, hogy egy PSX átirat a játék alapja. Az egy nyomás előre, és utána még egy hatására karakterünk rendjére megfordul. Ha

folyamatosan nyomjuk az előre billentyűt, akkor körbe-körbe forog. A párkányon való kapaszkodás és a leugrások mind-mind Tomb Raider-esek. A játék egésze alatt a karakterünket hátulról láthatjuk, de a trükkös programozók beépítettek egy first person nézetet is, amely szintén nem mondható szokványosnak, legalábbis ebben a formában. A special feature előhozatalához meg kell nyomnunk az S billentyűt, és amíg ezt a gombot nyomva tartjuk, addig bámulhatjuk az előttünk lévő terepet. A maximális látószög 180 fok, mivel a doki feje nem tud hátrafelé fordulni. Ez a nézet kifejezetten olyan hatású, mint a PSX-es T.R.-ben, amikor az analóggal körbenézünk. A következő kedvencem az inventory kálvária. Tegyük fel, hogy előttünk van egy Potion, amit szeret-



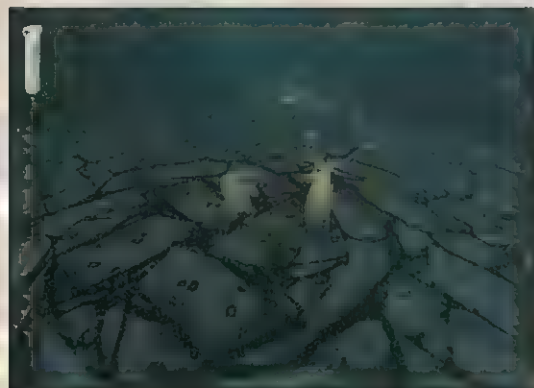
Dr. Jekyll és Mr. Hyde története valószínűleg mindenki ismeri, de legalábbis tudatában van a cselekményszál későbbi fordulatait is felelős elixír-jónakonyként aligha elkönnyelhető mellékhatásainak. Robert Louis Stevenson hasonló című írása maroknyi kortára mintájára korát jócskán megelőzően csillogtatta meg egy, a későbbiek folyamán hallatlan népszerűségnek örvendő műfaj sajátos arculatát, melynek jelenkori művelői máig is hajlamosak alapvető ihletőjükként deklarálni Dr. Jekyll pálcott balcsajtemtől, a gyötrelmes rémképektől sem mentes históriáját. Adós vagyok a műfaj megnevezésével holli. Most megyek, mert eltűnt a lólel kekele, megszeielem





nénk felvenni. Ekkor a következőt kell tennünk: álljunk a potion elé, majd használjuk az action billentyűt. Ekkor a karakter a kezébe veszi a dolgot, de nem rakja el, az elrakáshoz használjuk az inventory gombot. Egy adott tárgy kivétele az inventory-ból mondhatni még furmányosabb. Válasszuk ki a tárgyat a kurzorral, amit a jump gombbal tudunk a kezünkbe venni. Tehát teljesen logikus és érthető az irányítás, főleg akkor praktikus ez, ha egyszerre többet támadnak ránk, ilyenkor azt sem tudjuk, hogy mit és milyen sorrendben kell nyomnunk.

A kameranézetek egyszerűen szörnyűek, előre felé haladva még látni mindent (kivéve, ha éppen nem a plafon közelében tartózkodunk), de ha visszafelé indulunk, a kamera csak egy idő után kezd megfordulni, addig csak találgathatunk, hogy mi is lehet előttünk. Az akció részek kivétele nagyon szimpatikusra sikerült. Nem ülhethünk ugyanis a babérjainkon még akkor sem, ha nagy nehézségek árán átjutottunk egy nehéz szakaszon, esetleg legyőztünk néhány örült beteget. Mert mit tesz ilyenkor az átlagos játékos? Gyorsan lementi az állást és hátrádól a karosszékeiben. Csak nem itt és most, mivel eme formabontó alkotás nem menti el a csata utáni részt, és ha az akció sikeres befejezése után valahol pórul járunk, akkor kezdetük előlől az egészet. Egy megfontolandó jó tanács, ha végeztünk egy fent említett nagyobb lélegzetvételű akcióval, rögtön menjünk ki a legközelebbi ajtón, és itt mentsük el az állást, így már ezt a pozíciót fogja visszatölteni a program. Az In-Utero programozói olyan eddig egyedülálló engine-t írtak a játékhoz, amelyből ugyan lehet képet menteni, de mindig csak egyet. A kép lementése után ugyanis általában kék halál következik, és indíthatjuk előlől a gépet.



▲ After party-n a betegek

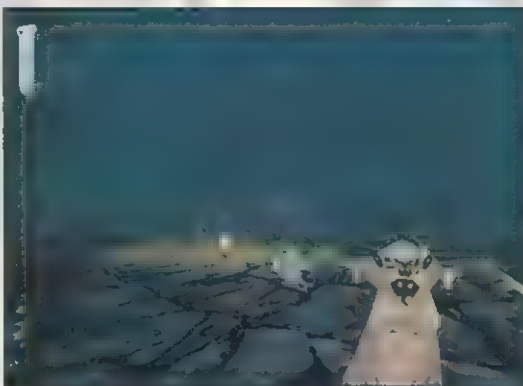
## Játékmenet

Mint már említettem a program nagyon hasonló a Tomb Raider-hez. Az első pályán mindössze egyetlen fegyverünk van, ez pedig a sétapálcánk. De nem is kell ennél jobb eszköz, hiszen olyan gyenge ellenfelek támadnak ránk, akiknek bőven elegendő egy-két suhintás. Nem is értem miért, tették bele a programba a 60-70 éves öregasszony ellenségeket, akiket könnyedén likvidálhatunk, de ennek ellenére ők pillanatok alatt el tudnak intézni minket. Az egyik pályán találtam egy mozdítható szekrényt, amelyet előre és hátra lehet tologatni, és fel is lehet ugrani a tetejére. Az alkalmatosság egészen egy fapadig eltölthető, de ott vége a kalandnak, mert ilyenkor már nem tudunk a háta mögé kerülni. Sajnos a komód funkciójára nem derült fény. A felszedhető tárgyak között a legnépszerűbbek a különféle potionok, éter és mechanikus berendezések beüzemeléséhez szükséges szerszámok. Egy üveg healing potion elfogyasztása mindig 100%-ra tölti vissza az energiánkat. A pályák igen egyhangúak, és egy idő után roppant idegesítő tud lenni a nem nyitható „díz” ajtók állandó próbálgatása. A bejárható terek általában igen nagyok, amelyek kopárságát néhány öreg mamival, vagy egyéb tereptárgyakal próbálták feledtetni. Sajnos ezek az objektumok csak a terepet színesítik, semmilyen egyéb hasznuk nincs.

## Grafika, hangok

A setup-ban beállítható maximális felbontás 1280x1024 pixel, ami teljesen megfelel a 2001-es szintnek. Azonban az objektumok poligonszáma megállt a PSX, vagy a kicsit erősebb Voodoo1-es szintjén. A karakterek kidolgozottsága jónak mintható, egyedül a végtagok modellezésére fordíthattak

Van ám még. Jekyll és Hyde nem csupán könyv alakban, s immár mint a szórakoztató informatika országos zászlóvivői tényleg hozzá: 1990-ben Wildhron zeneszerző és Leslie Bricusse szövegíró közreműködése folytán bemutatják a klasszikus műből táplálkozó musicalt is: Színhely: Houston Theatre. A darabot mind a közönség, mind a kritika részéről elragadtatással és elsőpró siker jellemezte, így a mű az eredetileg kilátástalan népszerűségét boldogította a neves színház műsorprogramját. 1995-ben, fokozandó a fokozhatót, bemutatták a show felújított változatát is, ennek hatására nem kevesebbet hoztak a musical bizonyos dalainak implementálására, mint az a Minnie! — oh, Liza, ahogy a Kabaréban Michael York tumba lapot néz, még is triplát csavar a pulzusomra: S hogy az eredeti mű szereplőit is igen meggyőző előadást produkálnak, mi sem szígnózza jobban, mint a Jekyll/Hyde megformálásáért a Legjobb Musical Színész díjat elnyerő Robert Oudol, avagy a Lucy szerepét játszó Linda Eder Legjobb Bemutakozó Előadás díjat nyert performansa, de: hogy mikor lesz magyar premier? Mit tudom én



▲ Közelkép az egyik hőlggyvendégről

volna nagyobb figyelmet. A textúrák kialakításukkal nincs is nagyobb probléma, csak a felbontásuk kicsi, mondjuk az 1024x768-as képernyőmódhoz. A hangok tekintetében nem túl bőséges a program, szinte csak a legszükségesebb cselekvések közben hallani némi zörejt. Az első pálya végén a belső udvarban kell egy szerpentinen felfelé ugrálni, miközben minden szinten egy ketrecet kell leengednünk. Azonban a leengedéshez minden egyes szinten egy kulcsot el kell fordítanunk. Igen ám, de az elfordítás nem ad hangot, és így nem érzékeljük, hogy éppen ketrecet le, vagy fel mozog éppen. A szövegek mellé feliratot is rendelhetünk, ez

néha igen hasznos lehet, mert a francia skacok nem beszélnek akcentus nélkül, és a hangsúlyozásuk sem hibátlan. A töltések alatt megjelenő loader, a fejek pakolgatásával kissé nevetséges hatást kelt, ez olyan mintha 2001-ben kiadnák az Out Run-t.

Mindent összevetve a játék egy katasztrofális, majdnem minden szinten. Hiszen egy ilyen jó történetet egy ilyen pocskék és primitív grafikai motorral kár volt tönkretenni. Azért van a programnak pozitív fele is. A grafika és a fények által kellet atmoszféra nagyon eredeti és sejtelmes, csak elképzelni tudom, hogy milyen lehetett volna egy igazán erős motorral. A karakterek kialakítása nagyon tetszett, hiszen kissé elnagyolva, egyfajta karikatúráként ábrázolta a szereplőket. Kétségbe vonhatatlanul tehetségesek a játékot rajzoló grafikusok, csak éppen a programozást végző csapatot kellene egy kicsit korszerűbbre cserélni. Szándékosan hagytam a végére a lényegyet. A program nyugalalmunkat megzavaró és felkavaró részeket tartalmaz, amelyeket mindenki megtapasztalhat a ketreces résznél, és utána. Egy órányi játék ezzel a játékkal még a legkeményebb S/M igényekkel rendelkezőket is kielégíti.

KeFe™

www.jekyll-game.com

**Cryo/In-Utero**  
PIII 600 (PII 400), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D

**ÁLTALÁNOS MÉRŐKÉPEZÉS SZÁMÍTÁSI SZERKEZET**

- ✓ -nagyszerű történet
- ✓ -igazán szórakoztató környezet
- ✓ -nehéz izgalmas

**X -karcsú grafikai motor**

- ✗ -nehéz irányítás
- ✗ -halvány hanghatások

**60**



# Legends OF MIGHT AND MAGIC

## Legendásan nagy bukta

**Ú**j betegség ütötte fel a fejét a játékkiadók között. A Lucas-kört (ez a neve) az amerikai dollártól lehet elkapni, és a következmények rettenetesek. A beteg például hajlamos a felnövekvő generáció — és a nekik köszönhető „Apu, vedd meg” jelenségből származó zöldhasúak — kedvéért egy Jar-Jar Binks névre hallgató teremtménnyel megszensteleníteni minden idők talán legnagyobb szerzői jogdíját. Emellett olyan csőlésre tesz szert (szlogen: márpedig grafikus motort mi is tudunk írni), melyből csak az gyógyítja ki, ha jobb sorsra érdemes, de rondábbnál-rondább terméket (Jedi Knight, Indiana Jones and the Infernal Machine, Force Commander) egyre nagyobb bukásainak köszönhetően bankszámlája apadásnak indul. Két arra utaló jel, hogy a 3DO vezérkara is megfertőződött. 1. A kultusz alapjául szolgáló sorozatnak (Might and Magic) több része van mint a Rendőrakadémiának. 2. A cég körökre osztott stratégiája (Heroes of Might and Magic) bekerült a Guinness Rekordok Könyvébe az „Egy játékhöz megjelent legtöbb kiegészítő lemez” bejegyzés alatt.

Oké, egy kicsit elragadtattam magam. Lehet, hogy ennyire még nem súlyos a helyzet. Maradjunk annyiban, hogy a Might and Magic sorozatot, és mellékhatásait egy ideje már nem övezte akkora tisztelet, mint egykoron. Ezzel gondolom a 3DO-nál is tisztában voltak (vannak). Hajózní, és új programot kiadni viszont kell, a srácok tehát körbenéztek a piacon és felmérték, melyik az a stílus és/vagy játék, amelyet, ha mint egy ruhát, ráhúznak a M&M kultuszra, sikergyánus produkció kerekedik belőle.

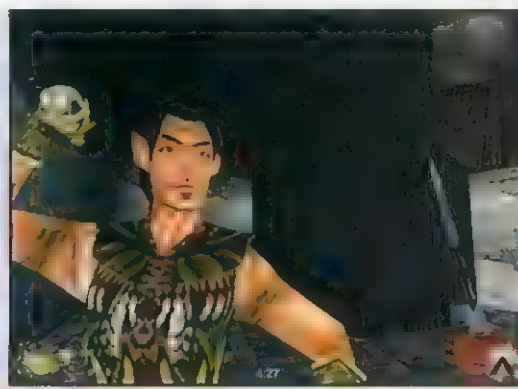
### Neuréka

Jelentem megtalálták. Ráadásul egy olyan játékot néztek ki maguknak, amelynek a neve meghatározza magát a stílust is. COUNTER-

**STRIKE.** Aki még nem ismerné ezt a programot, annak röviden elmesélem, miről is lenne szó. A CS egy FPS (first-person shooter), amelyet hálózatban szokás játszani a rendelkezésre álló két csapat egyikehez csatlakozva. A rosszfiúk (terroristák) nevűkhöz méltóan mindig rosszakodnak. Bombát robbantanak, túsokat tartanak fogva, és nem restek merényleteket is elkövetni bizonyos fontos személyek ellen. A jók — minő meglepetés — ebben szeretnék megakadályozni őket. A CS sikerének főfegyvere a képlete: gyengébb

vasakon is elfutó, mégis ma is korrekt látványt nyújtó grafikai motor + remek térképek + meglehetősen élethű megvalósítás + brillánsan megírt netkód = páratlan játékelmény. A 3DO a fejlesztés kezdetekor még egy teljesen más játékot szeretett volna kiadni, amelyben az akció mellett fontos szerephez jutott volna a szerepjátékokra jellemző megoldások. A karakterek például tudtak volna szintet ugrani, képesek lettek volna varázslatok megtanulására, a

sel: mi a célcsoport? A sorozat rajongóiról nehezem tudom elképzelni, hogy egy RPG-ről, vagy akár egy körökre osztott stratégiáról hirtelen átnyergeljenek egy FPS-re. Akik viszont fogékonyak erre a stílusra, azok már réges-régen rákattantak a CS-re és legfeljebb

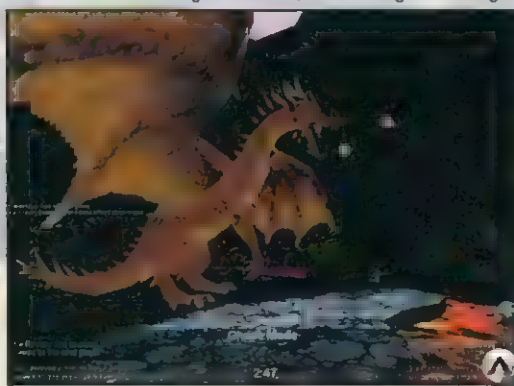


a csalók tudják őket eltántorítani (ugye Martin és VargaB?) őket. Róluik viszont nem gondolom, hogy a középkor fegyverei és az alkalmazható varázslatok lehetősége túlságosan felizgatná őket. Ha mégis:

az ő elcsábításukhoz iszonyatosan jó programra lett volna szükség.

### CS Might and Magic módra

A szembenálló felek esetünkben a „Jók” és a „Rosszak”. Mindkét oldalon három választható karakterosztály áll a rendelkezésünkre. Ha



kasztok jelentősen különböztek volna egymástól, és a program teljesértékű egyjátékos móddal felvértezve jelent volna meg.

Ezekből a kész programban szinte semmi nem valósult meg. Emiatt viszont nem tudok mit kezdeni a következő kérdés-

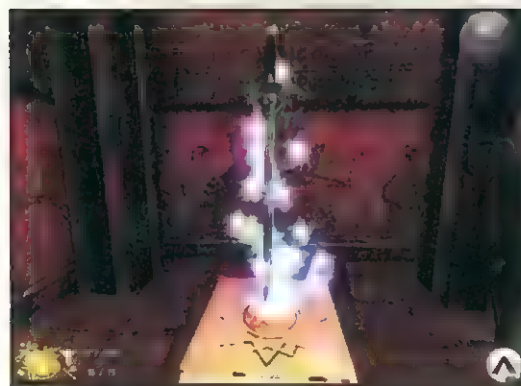
a Jó oldalt választjuk, egy paladin, egy druida, vagy egy varázsló; ha a Rosszat, egy harcos, egy íjász, vagy egy eretnek bőrébe bújhatunk. Az ötlet méltó a Might and Magic sorozat légköréhez, de ahogy megvalósításra került, az már nem. Az egyes kasztok ugyan ügyesebben kezelnek bizonyos eszközöket (például az íjások az íjakat), de mivel szabadon használhatják csaknem az összes fegyvert, a választás tulajdonképpen pusztán formális. A fejlesztők számtalan ziccert kihasználatlanul hagytak. Hogy csak egy példát említek: a gyógyítás

képességével is felruházott papi kaszt felvonultatása kézenfekvő lett volna.

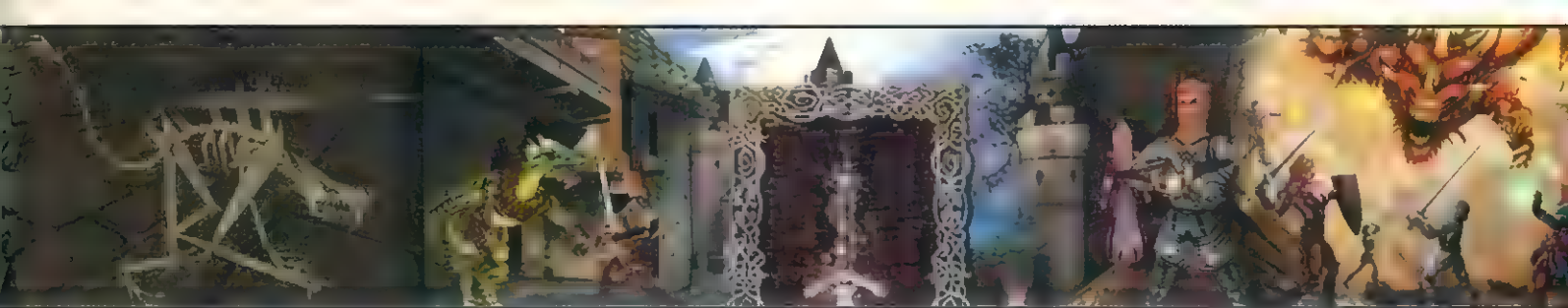
A fragekért és a csapatunk által aratott győzelmekért, mint azt a CS-ban már megszokhattuk, pénz (arany) jár. A felhalmozott javakból fegyvereket, páncélokat és varázstekercseket vehetünk. Ezek közül a fegyverekkel kapcsolatos érzéseimet osztanám meg veletek. Kezdjük azzal, hogy a megvásárolható eszközök fele csaknem teljesen használhatatlan. Igen kitalálták, a kardokról, a buzogányokról és egyáltalán, a közelharcfegyverekről

# Legends of Might and Magic

van szó. A távolra is hordó fegyverek (és azok másodlagos funkciója) leg többje pedig visszaköszön más játékokból. Ráadásul néhány példány sokkal inkább illene egy tufa (gy. k.: tudományos-fantasztikus) játékba, mint a LOMM-be. Emellett jelentős visszalépés a CS-hoz képest, hogy a muníció sosem fogy ki a fegyverekből. Külön csoportot alkotnak az úgynevezett szuper- vagy isteni fegyverek, amelyekre csak komoly spórolás árán tehetünk szert. Nos, a multiplayer partik nagyjából akkor érnek véget, amikor valaki megengedhet magának egy ilyet, ugyanis a drágák túl erőse sikeredtek. Ennek köszönhetően szerencsére számos szerveren be van tiltva a használatuk.







Az előzeteseket olvasgatva érdekes lehetőségnek tűnt, hogy a partikat szörnyek (botok) részvételével teltetjük izgalmasabbá. Újabb jó ötlet, amely rémálommá vált, ugyanis ezek a teremtmények annyira ostobák lettek, hogy még Máté Krisztinának is elakadna a szava, ha találó jelzőt szeretne felolvasni velük kapcsolatban a Csígatévé új gyalázó vetélkedőjében. Jelenlétük csak idegesítőbbé, nem izgalmasabbá teszi a játékot.

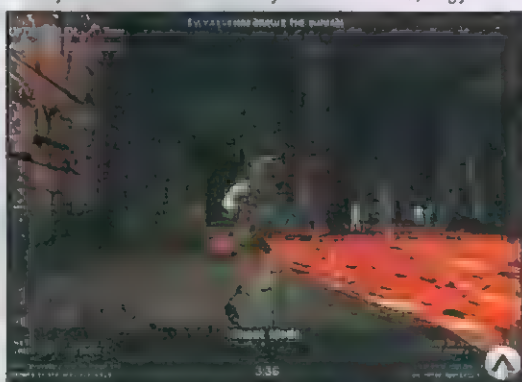
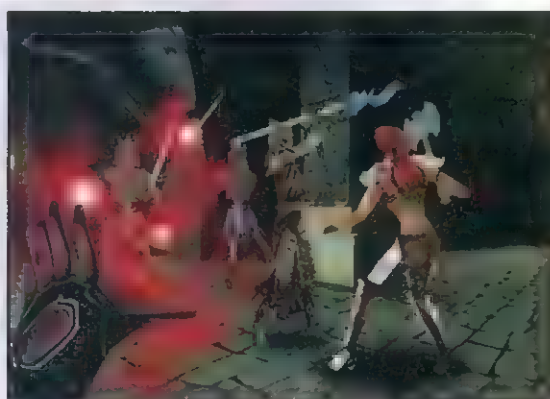
A LOMM-hez mellékelt húsz térképen ránk váró feladatok négy csoportba oszthatók. A 'Rescue the princess' pályákon a Jóknak egy hercegnőt kell kiszabadítaniuk a Rosszak fogságából. A 'Warlord Escape' során a Jóknak csapatuk egy prominens tagját kell biztonságos helyre juttatniuk. A 'Sword in the Stone' klasszikus CTF, csak - hogy a viccet idézzem - jobb a PR-je. Némi eredetiséget csak a 'Slay the Dragon' térképen találunk, amelyeken az a csapat győz, amelynek előbb sikerül kivégeznie a sokfejú sárkányt. Természetesen a menetek újramezkezdődnek, ha az

mely oldal számára, és ezen egyelőre nincs is módunk változtatni, ugyanis a 3DO „lefelejtette” a CD-ről a térképszerkesztőt. Gondolom, meg kell tölteni valamivel a kiegészítő lemez(ek)e)t is.

És még mindig tudok negatívumokat mondani! Miről is van szó? Arról, hogy lehetőségünk nyílik arra, hogy offline gyakoroljunk, ha valamiért nem akarunk (nem tudunk) rákapcsolódni semmilyen hálózatra sem.

Ez a játékmód annyira keservesre sikeredett, hogy már ez a pár sor is sok volt rá. Az ostoba szörnyek elleni játéknak mindössze annyi hasz-

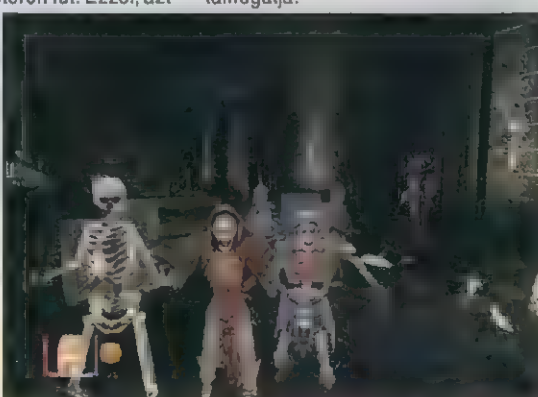
nem lehet panaszunk; a játékosok és a szörnyek kifejezetten csúnyák. Egyrészt kevés poligonból épülnek fel, másrészt szegényes az animációjuk. Annyi pozitívum azért elmondható velük kapcsolatban: pontosan látható, hogy



nát találtam, hogy ezáltal megnézhetem a térképeket.

### Szem, túl, kéz

A játék Lithtech motoron fut. Ezzel, azt hiszem, elég sok mindent elmondhatok a látnivalóról. Ez az engine — kétségtelen elnyelése ellenére — már egy éve (a No One Lives Forever piacra dobásakor) sem rúgott labdába a Q3A, vagy az UT mellett, és az idő vasfoga bizony alaposan



kikezde. Ezt a véleményemet egyébként az AvP2 (ugyancsak Lithtech-játék) demójával eltöltött néhány csalódást keltő perc is alátámasztotta.

Kicsit konkrétan: ugyan a táj, a tereptárgyak és a fegyverek kidolgozottságára

éppen milyen páncélt viselnek és haláluk után sem tűnnek el. Végre néhány ésszerű újítás a CS-hoz képest.

Zene nincs a játékban. Ennek van, aki örül (mit keresne zene egy online FPS-ben), van aki nem (fel tudta volna dobni a program hangu-

latát). Én nem hiányoltam, mivel az elhangzó effektek kifejezetten jól sikerültek. Jut eszembe, a LOMM a létező összes hangszabványt (EAX., A3D) támogatja.

A cikk elején már említettem a CS egyik legnagyobb erényét, a csaknem tökéletes netkódot. Én balek úgy gondoltam, hogy erre a LOMM fejlesztői is nagy hangsúlyt fognak fektetni. Tévedtem. Modemes eléréssel a dokumentációval ellentétben például teljesen felesleges próbálkozni. Felfoghatatlan.

A cikk megírásának pillanatában még csak néhány tucat LOMM-szerver fut a világon.

Bevallom őszintén, kétlem, hogy a programnak akkora támogatottsága lesz Magyarországon, mint amekkora a CS-nak van.

Amerikai szerverekre csatlakozgatni így megírt kóddal meg...

Hazudnék, ha azt mondanám, hogy időnként nem élveztem a Legends-zel való játékot. Továbbra is fenntartom azonban azt a véleményemet, hogy a 3DO és a NWC nem tett mást, mint jó üzleti érzékről és kevés szakmai hozzáértésről tanúbizonyságot téve kiherélte a PC-s játéktörténelem egyik legjobb játékát.

Ami jó a LOMM-ben, azt máshonnan (főleg ugye a CS-ból) vették. A saját ötletek szinte kivétel nélkül negatívumként jelentkeztek a programban. Ennél nagyobb kritikát, azt hiszem, nem is mondhatok.

Bazska



3DO / New World Computing  
PII 300 (PII 233), 64 MB RAM (32 MB RAM), D3D

LÁTHATÓ  
JELZŐK  
SZÁVATOS  
ZENE-ALLOK

✓ - érdekes koncepció  
- jó a grafika  
- az animációk  
- a hangok

X - öreg grafikai motor  
- kevés a karakterek  
- lassú a játék

68

3do.com



## Freecom Beatman – Ütős anyag

**A** Freecom név hallatán eddig általában csak CD-olvasóra vagy íróra asszociálhattunk, mivel azonban egy igen innovatív cégről van szó, várható, hogy néhány napján előrukkolnak valami olyan dologgal, ami még nem volt. A legújabb termékük egy discman és egy mp3 lejátszó sajátos keveréke: a Beatman.

Hasonló termékkel már találkoztunk korábban, de csak hasonlóval, ugyanis ez abban különbözik a többitől, hogy csak mini CD fér bele.

### Mini CD-(R)

Ilyen lemezekkel Magyarországon még nem sűrűn találkozhattunk, bár elvéve azért akad — tőlünk nyugatabbra jobban elterjedt és általában a Maxi CD-ket adják ki ezeken a 8 cm átmérőjű hordozókon. Ezek a lemezek teljesen kompatibilisek a hagyományos CD lejátszókkal. Legalábbis a tálcás megoldásúakkal, mert akiknek „lemezbeszívós” olvasója esetleg írja van, annak sajnos nem ez az optimális választás.

A cég természetesen kínál terméke mellé írható mini CD-R lemezeket is. Ezek ára nagyjából ugyanannyi, mint a hagyományos írható lemezeké.

A kapacitása 185 MByte, és ami feltűnt, hogy már gyárilag 210 percesként hirdetik. Kisbetűvel alá van írva: compressed audio.

### Test közelben

A készülék tehát le tud játszani mind audio, mind mp3 file-okat, az utóbbit egészen 320 Kbit/s minőségig, ami messze jobb, mint az átlag.

A jó minőségű hangzásról Sennheiser MX 300-as fülhallgató gondoskodik, amit a készülékhez kapunk. Tartozik hozzá továbbá

magyar leírás, egy tesztlemez (tele számomra teljesen ismeretlen előadók szerzeményeivel — lehet, hogy nekik nem kellett annyi szerzői jogdíjat fizetni), egy hálózati adapter, elemek, és egy Musicmatch nevű program, ami leginkább a winamphoz hasonlítható, de fel is lehet venni vele. Végül is nem olyan rossz, de állandóan a memóriában szeretett volna lenni, ezért pár perc után megkaptam a shift+delete billentyűkombót.

A készülék hangminősége meglepően jó. Még a viszonylag gyenge 112 Kbit/s számokból is majdnem CD minőséget lehet kihozni — persze ez a tömörítés minőségétől is függ.

Találhatunk rajta hangszínszabályzót és mélyhang kiemélést, ahogy az már elvárható minden hasonló terméktől.

Erősítőre kötve a készülék hangja egy kicsit más, mint hangkártyáról hallgatva. Egy kissé mintha teresebb, visszhangosabb lenne, és a mélyhang is jobban dominál — ez persze annak is betudható, hogy alapszámban véve fülhallgatóhoz optimalizálták, aminek maradéktalanul eleget is tesz.

További funkciók például az ismerős repeat (ismétlés), és az intró (minden számból az első 10 másodpercet játssza le), valamint a programozhatóság. Ezek a funkciók mind jól jönnek, ha belegondolunk, hogy körülbelül három albumnyi zene fér el a mini CD-ken.

### Pro

A Freecom ezzel a termékkel új szabványt kíván teremteni a hordozható mp3 lejátszók piacán. Az ötlet, ha belegondolunk nem rossz, hiszen ez a készülék kétségtelenül egyszerűbben, és praktikusabban használható, mint egy

memóriakártyás mp3 lejátszó, és a

méretei sem sokkal nagyobbak 10x10x2,8 cm.

Egy 64 Mbyte-os memóriakártya típustól függően 15-25 ezer Forint, míg a mini CD a maga 185 MByte-jával körülbelül nettó 400



nem fedi a valóságot.

A dolog érdekessége, hogy

**Freecom Beatman**

Forint — arról nem is beszélve, hogy méreténél fogva jóval több elfér a zsebünkben belőle, mint például rendes CD-ből vagy kazettából.

A nagy CD-s mp3 lejátszóval szembeni előnye abban rejlik, hogy ez kényelmesen elfér a zsebünkben vagy akár egy kisebb retikülben.

### Kontra

Ha valaki már rendelkezik egy komolyabb mp3 CD gyűjteménnyel, akkor lehet, hogy inkább feláldozná a kisebb méretet, és egy normális méretű CD/mp3 lejátszót vásárolna körülbelül ugyanazért az összegért, és ha lehet, még jobb zenemennyiség/ár hányadossal — bár közeleg az idő, amikor a 8 cm-es CD-RW is kapható lesz, akkor aztán 3-4 db-bal letudható az anyagigény, ezzel együtt tendenciaként lemegy az ára az egyszer írhatóknak is.

Nem árt továbbá, ha a tulajdonosa rendelkezik egy CD íróval, ami lehetőleg tálcás, nem caddy, vagy „beszívós”.

További hátránya, a memóriakártyás megoldásokkal szemben, hogy eléggé korlátozott a rázkódásvédelme. A gyári adatok szerint audio CD esetében 40 másodperc, mp3-nál pedig 8 mp. Nos, ez annyit tesz, hogy ha kocogunk, akkor 40 másodperc még elég a lézerfejnek ahhoz, hogy visszataláljon a sávjába, de az a 8 mp bizony némely esetben

minél magasabb bitrátájú zenét hallgatunk, annál kevesebb lesz az előreolvasási puffer. A gyári tesztlemez 320 Kbit/s zenét találhatunk, ez esetben azonban szinte nullára csökken az előreolvasási memória kapacitása. Elég egyszer kétszer megpöckölni, és pár másodpercre leáll a készülék. A saját lemezemnél, amin átlag 128 kbit/s zenék vannak, már jobban bírta a strapát, és sokkal jobban meg kellett kímélni szegénykét, hogy elveszítse a fonalat.

Az eleméhsége átlagosnak mondható. Magyarul jobban jársz, ha aksit veszel hozzá, és egy-két naponta töltögeted. Nagyon drága „rézfejű” elemmel 7-10 órát bír.

### Szösszefűzés

Összességében véve egy ötletes és jó minőségű újtással állunk szemben, reális árért (netto 36.720,- Ft). A fent leírtak alapján mindenki el tudja dönteni, hogy szüksége van-e rá vagy sem.

Atillla  
atillla@buli.net

**További info a Beatmanról  
(és a Freecomról) a  
www.multimedia.hu  
honlapon vagy a  
204-7333  
telefonszámon szerezhető.**



Freecom



# VIDEONET KFT

**AZ ELSŐ  
MAGYAR  
TÉKAHÁLÓZAT**

**Bp. XIX. Hunyadi 87.  
információ: 334-0335; 334-0336**

## NYEREMÉNYJÁTÉK A VIDEONETTEL!

Nézze meg és nyerjen! Ha jól válaszol kérdéseinkre, megnyerheti az összesen **50.000 Ft** értékű utalvány egyikét, amit a **VIDEONET** bármely üzletében beválthat!

### VideoNet beváltóhelyek Budapesten

II. Varázs Garázs	Törökvésvézi út 3.b	Pásztorvideo	Vezér út 74.	Galla video	Tatabánya	Gál Itp. 707b.
Videománia	Rózsakert üzletközpont	Video premier	Kassai tér 10.	Galla video	Tatabánya	Dózsakert 56.
III. Miami Vice	Himző u. 2.	Ha-Na	Kerepesi út 104.	Horizont	Kecskemét	Arany J. u. 3.
Fókusz téka	Husztai út 17.	M&P	Fogarasi út 62b.	Well video	Jászapáti	István K. út 3.
Oscar	Madzsar J. u. 5.	XV. Éva Boltja	Fő u. 25.	Well video	Jászkisér	Fő út 40.
Oscar	Váradi u. 19.	Fókusz téka	Csömöri út 90.	Gigant video	Sopron	Teleki Pál pavilonsor
IV. Elektromobil	Pálya u. 19a.	Film-Hit	Vasutas telep u. 5.	Gigant video	Sopron	Füredi stny. 6.
Opti 2000	Dunakeszi u. 11.	XVII. Miami Vice	Pesti út 60.	Gigant video	Szombathely	Rákóczi F. 1.
Csipet Gmk	Árpád u. 15-17.	Törpi Videotéka	Pesti út 152.	Alfred Hitchcoch	Veresegyház	Könyves K. u. 2.
V. Odeon	Kossuth u. 18.	Jupiter	Flamingó u. 19.	Pásztor video	Pilisvörösvár	Fő u. 39.
VI. Pásztorvideo	Izabella u. 68b.	Ász Videotéka	Zrínyi u. 168.	Pásztor video	Pilisvörösvár	Fő u. 91.
Videománia	Andrássy u. 33.	Lako-tel	Halom u. 59b.	Téka	SzHalombatta	Vörösmarty M.u.57.
VII. Fantázia	Erzsébet krt. 56.	XIX. Ha-Na	Bajcsy Zs. U.1a.	Téka	Kiskunlacháza	Rákóczi u. 2a.
Fókusz téka	Wesselényi u. 54.	Prince téka	Szabó E. 32.	Viking	Zsámbék	Mányi u. 61.
Színes video	Thököly u. 7.	XXI. Jámin 99.	Zengő u. 16.	Óregék-Fiatalok Háza	Ózd	Balyki T. út 15a.
Színes video	Dohány u. 46.	XXII. Opti 2000	Rákóczi F. út 87.	Óregék-Fiatalok Háza	Ózd	Nemzetőr út 15.
VIII. Lux téka	Práter u. 59.		Leányka u. 3.	Óregék-Fiatalok Háza	Kazincbarcika	Mikszáth 4P
Odeon	Corvin köz 1.			SOSO VIDEO	Pomáz	Széchenyi u. 6a.
IX. Euro Angéls	Csont út 1.	Kaméleon téka	Ady E. u. 7.	Videootéka	Dunakeszi	Kossuth L. u. 2a.
X. Lux téka	Újhegyi sétány 3-5.	Kaméleon téka	Szabadság tér 7.	Mágika	Dunakeszi	Barátság út 14.
XI. Multimix	Bocskai út 23.	Szikszai téka	Szabadság u. 33.	Mágus video	Gyál	Vakbottyán u.
XII. Primateka	Jakubinusok tere 4b.	Talgán téka	Dozsa Gy u. 9.	Videootéka	Szigegehalom	Nap u. 41.
Multimix	Lékai tér	Varázs	Gr. Apponyi A u. 12.	Hefi	Százhalombatta	Jedlik Á. U. 15.
XIII. 1001. Video	Pannónia u. 95.	Antal téka	Rákóczi út. 75.	Elektromobil	Torokbalint	Munkácsy M. u.
Video premier	Párkány u. 23.	Kömlő	Verseci u. 9804	Elektromobil	Pomáz	Hunyadi J. U. 7.
Fókusz téka	Róbert krt. 40-42.	Székesfehérvár	József A. Itp. D1	Plántéka	Hévíz	Dr. Babócsay u. 6.
Odeon	Hollán Ernő u. 7.	Kunhegyes	Körösi út 124.	Plánvideo	Keszthely	Bercsényi M. 9.
XIV. Ha-Na	Adria sétány 6/1.	Kiegel	Rozmaring u. 4a.	Plánvideo	Gyenesdiás	Liget Plaza
Well video	Róna u. 143.	Kovács téka	Károly u. 2.	Video Fórum	Video Fórum	Székesfehérvár
Well video	Erzsébet királyné 75b.	Körmöczi téka	Ady E. 15.	Video Fórum	Video Fórum	Székesfehérvár
Sam's Dad	Páskomliget 10.	Premier	Lobogó u. 1.	Videootéka	Balassagyarmat	Bajcsy u. 8.
		NIVO XXI.		Videobox	Monor	Kossuth L. u. 77.

### Országos beváltóhelyek

### A játék kérdései:

1. Mondjon 2 filmet Jennifer Lopez főszereplésével!
2. Mondjon két ismert színészt a filmből!
3. Sikerül-e a gyilkos agyába bejutni?

A megfejtéseket nyílt levelezőlapra kérjük az 576 KByte szerkesztőségébe eljuttatni, pontos névvel, címmel ellátva!

**Beküldési határidő: 2001. október 2.**





**L**ássuk, hogy a közeljövőben milyen kifinomult eszközökkel próbálják meg a számítógépgyártók megvékonyítani a becses játszani, esetleg dolgozni vágyó kuncsaftok pénztárcáját. Azt már megszokhattuk, hogy ha éppen kiadtuk a minimálbér többszörösét egy-egy új alkatrészre, akkor sem sokáig örülhetünk neki, hogy milyen csúcs-szuper cuccot sikerült beszerezni, ugyanis legkésőbb a következő hónapban már szomorúan látjuk valamelyik tesztújság hasábjain, hogy a frissen kifejlesztett csúcsmodell milyen magasról alázza a gépünkben levőt.

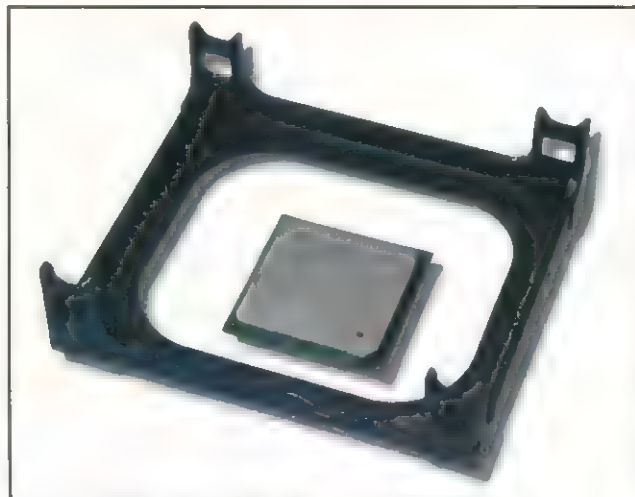
Ei kell, hogy keserítselek titeket, ugyanis ez a sok éve tartó tendencia, úgy néz ki, exponenciálisan gyorsul, kinek öröme, kinek bánata.

Ezeket a dolgokat — persze némi kockázattal és utánajárással — ellensúlyozhatjuk egy kis tuningolással.

## Ez a harc lesz a végső...

Óriási viták robbannak ki mostanában az internetes fórumokon arról, hogy az Intel, vagy az AMD processzorai jobbak-e, azonban a nagy többség egyetért azzal, hogy az Intel a Pentium 4-es szériával eléggé melléfogott. A chip teljesítménye ugyanis jócskán alulmarad a várthoz képest.

Ha az Intelnek az eredeti terv szerint sikerült volna megvalósítani Pentium 4 gyártását, akkor valószínűleg versenytárs nélkül maradt volna, de ezekről a tervekről hamarosan kiderült, hogy a gyakorlatban nem lehet gazdaságosan megoldani a gyártását, mert túl chip nagyra sikerült, és így nem fér rá a szilíciumlapkákra. Meg kellett hát nyírbálni a processzor méretét, és ezzel együtt a teljesítményét is. Az eredmény még így is körülbelül kétszer akkora lett, mint a Pentium 3, vagy az Athlon magja. Ezt a problémát várhatóan a 0,13 mikronos tech-



▲ Ez a műanyag keret a hűtőt rögzíti

nológiára való áttérés oldja meg, és az így rá fog férni az eredetileg tervezett 512 kbyte cache-el együtt a cpu-magra. Amikor a Pentium 4-et kezdték tervezgetni, akkor még a „kártyás” tokozás volt a divat (lásd Pentium II), ezért még 1 MByte harmadszintű cache-t is ráálmódok a tervezők — ezt azonban külön chipen kellett volna elhelyezni, és ez tovább növelte volna a költségeket, úgyhogy erről is le kellett mondanunk.

Híába... minden kezdet nehéz. Emlékezzünk csak, mikor az első Pentiumok megjelentek 1994-ben, azok sem voltak tökéletes példányok. Teljesen új vizekre evezett velük az Intel, de pár év múlva mégis kezdett beválni a dolog.

Nemsokára a „rég” Pentium 4-es alaplapok árai igencsak le fognak esni, mert az újabb processzorok nem lesznek kompatibilisek az eddig használt socket 428-as tokozással. Az igazi áttörést az Intel szakemberei a socket 478-as rendszerektől várják. Amint a képen is látható elég kis darab „vasat” kapunk majd az otthagytott több ezer forintért cserébe, és ahogy nézem, a régi jó Globalwin hűtő is



▲ Socket478

némi átalakításra szorul majd, hogy kompatibilis legyen ezzel az új tokozással. Ami nagyon dicséretes az Intel részéről, az, hogy kifejlesztettek egy speciális hőelosztó réteget, az IHS-t, ami egyben megakadályozza azt is, hogy a hűtőborda felhelyezésekor összetörjük a cpu magot. Az IHS voltaképpen egy különleges hővezető ötvözetből készült fémlapka a processzormagon. Ez a rendszer felkerül a Tualatinra, a Pentium 3 utódjára is. Erről annyit kell tudni, hogy 512 KByte cache-t fog tartalmazni, 1815 chipset szükséges hozzá, és az előzetes tesztek szerint 1400 MHz környékén is használható.

Ezek után az a kérdés, hogy melyik rendszer fogja jobban megérni az árát. Az Intel stratégiája eléggé zavarosnak tűnhet, ugyanis a következő 1845-ös chipkészletük, amely a Pentium 4-hez készül, nem az RD-RAM-ot, hanem a pc133 SD-RAM-ot fogja támogatni, és ezzel elvész a processzor legfőbb erőssége, a nagy memóriasávszélesség támogatása, ily módon pedig még jobban meg lesz nyírbálva az amúgy sem túl meggyőző teljesítmény. A legtöbb hardware

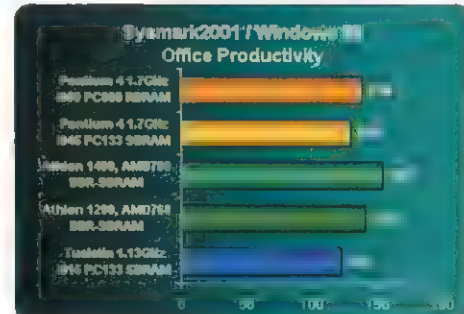
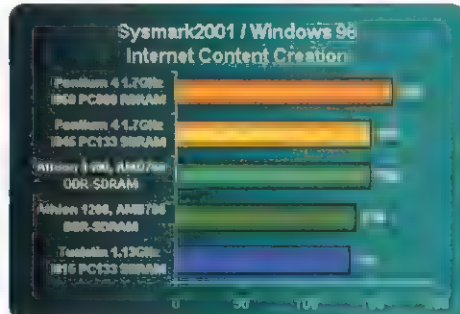
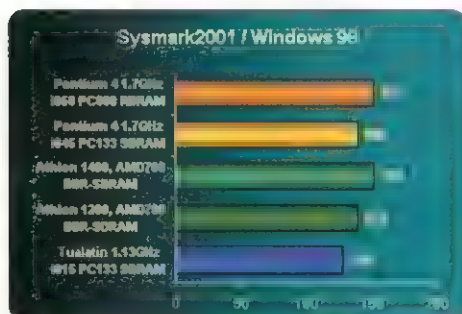
gyártó a DDR-SD-RAM-ot támogatja. Ez felveszi a versenyt a jóval drágább RD-RAM-mal, de az Intel nem kíván DDR-RAM-mal felszerelt rendszereket gyártani 2002 januárjáig, noha a 845-ös chipkészlet fel van készítve rá.

Ennek hátterében a Rambus, az RD-RAM szállítója áll. Az Intel meg egyezést kötött a Rambussal, hogy rátehesse a kezét a kecsegtető újdonságra, ám a dolog fordítva sült el, és így az Intel egy darabig nem használhat DDR-RAM-ot.

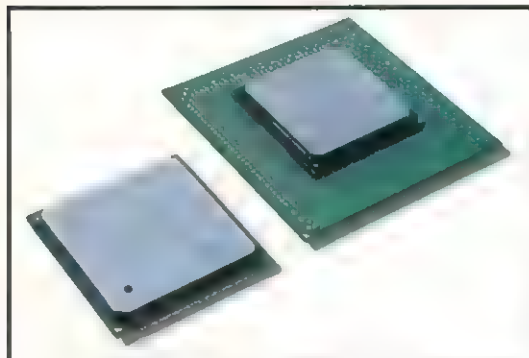
Persze mindig vannak alternatív megoldások, itt van például a Via. Ő gyárthat DDR-RAM-mal szerelt P4-et és gyártani is fog, az már egy más kérdés, hogy milyen minőségben, de biztosan olcsó lesz, és beláthatjuk, hogy mostanában már nem is olyan rosszak a termékeik (persze nem a harmatgyenge processzoraira gondolok).

Annál izgalmasabb viszont az Nvidia újdonsága, az nForce chipset, amely számos világújdonsággal kecsegtet.

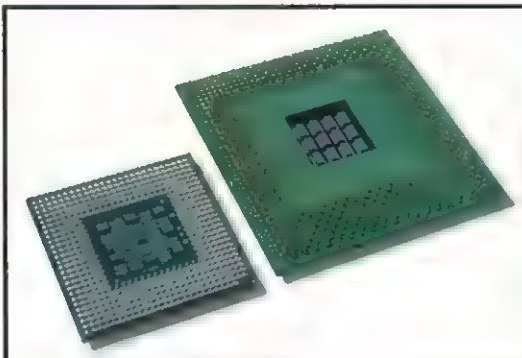
Természetesen lesz benne egy integrált GeForce 2 MX mag, amit ki lehet kapcsolni, ha jobb videokártyával rendelkezik a tulajdonos.







▲ Bal oldalon az új, jobb oldalon a régi Pentium 4



▲ Ugyanaz alulról

Az alaplapra integrált videokártyák állandó gyengéje, hogy a rendszer-memóriát használják, aminek sokkal gyöngébb az adatátviteli sebessége, mint amire szüksége volna a GPU-nak. Ezt a hibát az Nvidia úgy oldotta meg, hogy két darab 64 bites memóriavezérlővel látják el, így egyszerre két memóriablokkhoz férhet hozzá a GPU.

#### Athlon4

Látszólag tisztább a helyzet az AMD háza táján. Ők csak gyártják az egyre nagyobb órajelű Thunderbirdet. Az utolsó széria 1,5 Gigaherces lesz, de addigra már útjára indítják az új csodafegyvert, a Palomino kódnevű Athlon 4-et. Miért pont Athlon 4? Az első Athlon széria 0,25 Mikronos technológiával készült, és 512 KByte külső cache-sel. A második széria már 0,18 Mikronos volt, és a harmadik, a legsikeresebb széria a Thunderbird, ami már integrált 256 KByte cache-t tartalmaz. Az Athlon 4 is 256 KByte cache-t tartalmaz, ez azonban meg van spórolva egy olyan rendszerrel, ami megjósolja előre, hogy milyen adatokra lesz szüksége a cpu-nak és ezáltal sokkal hatékonyabban működik, mint elődei.

A 3dnow+ utasításkészlete is kibővült 52 új utasítással, többek

között az Intel SSE technológiájával.

Az AMD processzorok nagy hátránya volt eddig, hogy nagyon forró fejűek voltak... jó, tudom még most is azok..., de már nem sokáig — remélhetőleg, mert több újítást is bevezettek ennek megelőzése érdekében. Az Athlon 4 a tesztek szerint körülbelül 20%-al kevesebb hőt termel, mint a Thunderbird, és ehhez hozzájárul még a Power-now! technológia, mely azt teszi lehetővé, hogy a processzor menet közben szükség szerint 32(!) Lépcsőben szabályozza a feszültségét és az órajelét. Tehát egy 1,2 GHz-es AMD, ha mondjuk csak chatelünk vele, akkor leveszi a feszültségét 1,2 voltra, és underclockolja magát 500MHz-re (lehet, hogy magyarul kéne beszélni? ☺). Mindezt olyan gyorsan teszi, hogy elvileg nem vesszük észre.

További hőmérsékletcsökkenéshez vezethet az, hogy a jövő év elejétől ezeket a processzorokat 0,13 Mikronos technológiával gyártják, az úgynevezett Silicon On Insulator technológiát, ami azt hivatott elérni, hogy a chipben lévő tranzisztorok a jobb szigetelés révén kevesebb áramot fogyasztanak — ebből kifolyólag magasabb órajelen lehet majd hajtani a processzort, és kevesebb hőt is fog termelni. Ha mindez

igaz, akkor szép jövő elé nézünk a tuningolás szempontjából.

További jó hír a tuningosoknak, hogy az Athlon 4-en, és kistestvéren, a Morganon is ott vannak a jó öreg hidacsok, amiket össze lehet firkálni grafittal a jobb teljesítmény reményében. A maximális szorzó 18-as rajta és ez sejtetni engedi, hogy nagyjából mekkora sebességtartományra tervezték.

Láthatjuk, hogy az elkövetkező időkben nagyon ki fog éleződni a verseny az Intel és az AMD között. Ezt az Intel is érzi, és

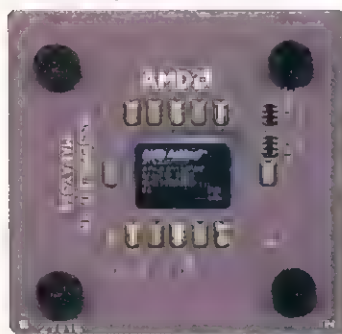
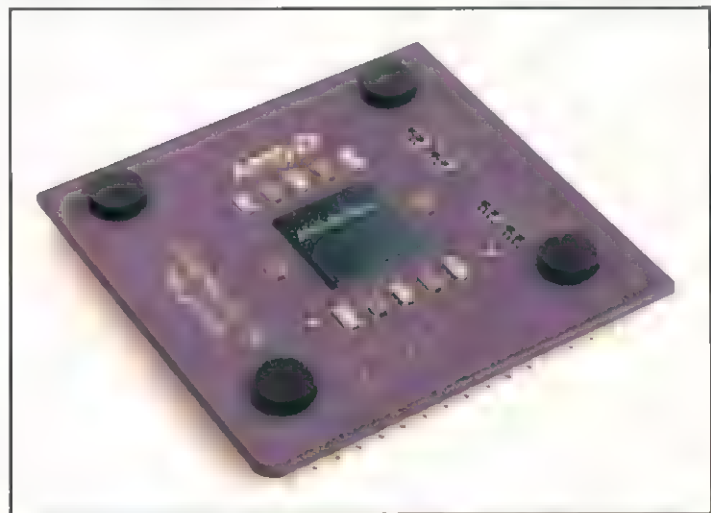
ezért bejelentette, hogy új, igen agresszív marketing hadjáratot indít annak érdekében, hogy a Pentium 4 legyen a legelterjedtebb processzor a közeljövőben.

Erre a lépésre már volt példa az Intel történetében, amikor a nyolcvanas évek elején a Motorolával került hasonló szituációba. Az utóbbi cég processzora sok szempontból jobb volt, de az Intel agresszív marketing stratégiájának köszönhetően mégis sokkal szélesebb körben sikerült elterjesztenie termékét, mint a konkurenciának.

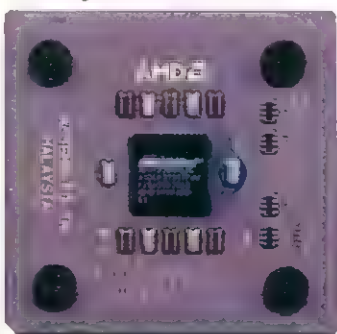
Az elemzők szerint az Intel a közeljövőben legalább 50%-kal fogja csökkenteni a Pentium 4 árait, és ezzel szándékozik versenyképessé tenni a sokkal kevesebb erőforrással rendelkező AMD-t.

Ha figyelembe vesszük, hogy az AMD mindig igyekszik egy kevésbé olcsóbban adni termékeit az Intelnél, ez igen érdekes helyzetet hozhat létre, melynek előnyeit mi, a felhasználók jobban fogjuk élvezni, mint a gyártók.

Atililla  
atillla@buli.net



▲ Thunderbird 2



▲ Athlon 4 — lesz itt mit grafitolni...

**SZERVÍZ**

**MÁTRIX, TINTASUGARAS, LÉZERNYOMTATÓK**

**GYORS JAVÍTÁSAI**

**BEVIZSGÁLÁS DÍJTALAN**

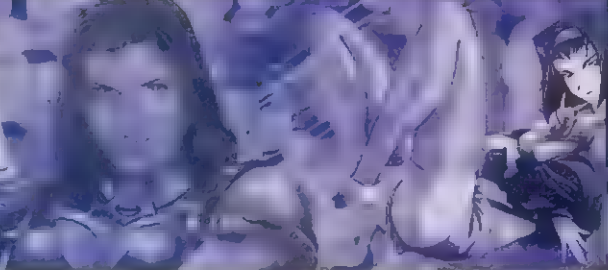
**BP. 1083. SZIGONY U. 9-11.**

**TEL. 323-0-323, 06-30-9-510-510**





# A HÓNAP BOMLÁJA



## Miért beteg a játékipar?

**E**lőre szeretném bocsátani, hogy csalódást fogok okozni azoknak, akik ezt a cikket azért kezdték el olvasni, mert humorra éhesek. Más céljaim vannak. Amikor kiderült, hogy én fogom jegyezni az aktuális HD-t, rögtön tudtam, hogy meg fogom ragadni az alkalmat arra, hogy megosszam veletek a gondolataim egy olyan témáról, amely egyrészt sokat foglalkoztat, másrészt pedig szervesen kapcsolódik a lap profiljához.

Lassan egy éve már, hogy a véletlenek szerencsés összjátékának köszönhetően a laphoz kerültem. Nem mondhatnám, hogy amióta a stáb tagja vagyok, többet játszom. Azt már annál inkább, hogy nyitottabbá váltam az addig ismeretlen stílusok iránt. Rövid pályafutásom alatt teszteltem már FPS-t (first-person shooter), RTS-t (real-time strategy), akciójátékot és szimulátort, hogy a mostanság gombamód szaporodó vadászájátékokról már ne is beszéljek. És persze játszottam rengeteg olyan programmal is, amelyről nem én írtam, hanem valamelyik avatott kollégám. Minél több anyag került a szemem elé, annál hangosabban dörömbölt a fejemben egy kérdés. Azt hiszem, hogy a kéthónapos szünet és a nyári uborka-szezon remek alkalom arra, hogy tisztelegjek azoknak, akik az elmúlt időszakban azon dolgoztak, hogy **mi az oka annak, hogy egyre kevesebb eredeti elemeket és minőségi munkát felmutató játékot dobnak piacra.**

1. A PC-s játékipiacnak nevezett koncon **egyre több fejlesztőcég** marakodik. Az már nem újdonság, hogy a kelet-európai csapatok is képesek minőségi munkára. Azt hiszem, hogy a magyar Imperium Galactica és a cseh Hidden & Dangerous (hogy az Operation Flashpointról ne is beszéljek) az összes kétkedőt meggyőzte. Most már a spájzban vannak az orosz és ázsiai csapatok is. Törvényszerű, hogy a megemelekedett fejlesztői létszám egyre több kiadott programhoz vezet, magyarul szólva a nagy számok törvénye miatt egyre gyakrabban fogunk rossz játékokkal találkozni.

2. Ezek a kis cégek önértékelési képességüknek eljuttatni dédelgetett gyermeküket a világ túlsó felére, így előbb vagy utóbb leszereződnek a **nagy kiadók** egyikéhez. Őket pedig kis barokkos túlzással csak az eladások érdeklik. Az eladott példányszámok növelésének érdekében hajlamosak rengeteg olyan lépésre rákényszeríteni a fejlesztőket, amelyekről azt hiszik, hogy hatással lesznek a programból származó bevételre. Aki olvasta interjúmat a Screamer 4x4 fejlesztőivel, az tudja, min kellett átmenni a srácoknak, mire a

stuff megjelenhetett. Sajnos ezeknek a lépéseknek elég gyakran az az eredménye, hogy a piacra dobott programból elveszik az eredetiség és a kreativitás. Ami marad: megszokott és trendi.

3. Persze nem akarok mindent a multikra és az ismeretlen fejlesztőcsapatokra kenni. A siralmas bizonyítványukat magyarázni kívánó PR-esek gyakran nyúlnak ehhez az unalomig ismételt frázishoz:

„Nincs úja nap alatt.” Ez így kimondva persze hülyeség, de azért annyi biztos, hogy egyre kevesebb olyan poén van, amelyet még nem löttek le ebben az iparágban. Azonban én azt hiszem, hogy a legtöbben nem is erre várunk. Ha minden kiadott játékban helyet kapna három (nem több) olyan 'feature', amely addig nem volt látható monitoron, már elégedett lennék. Persze ne olyan újításra gondoljak, hogy az XY cég legújabb RTS-ében nem 63, hanem 68 egység szerepel, hanem komoly, a játékmenetet jelentősen befolyásoló dolgokra.

4. Előfordulhat persze az is, hogy egy komoly anyagi és fejlesztői háttérrel **cég monopolhelyzetbe kerül** egy bizonyos területen. Ugye együtt mondjuk a nevet? EA Sports. Ez a vállalat a labdajátékokat feldolgozó programok királya. Persze most mondhatjátok, hogy de van ilyen foci is, meg olyan golf is, de valljuk be, ezek a próbálkozások néhány kivételtől eltekintve tisztavágyteltek. Így nincs más választásunk, mint lenyelni, hogy úgy a negyedik éve az arcunkba nyomják az előző résztől ezer poligonban különböző FIFA xx-et, amely még mindig csak nyomában emlékeztet a labdarúgásra, vagy azt, hogy fél évet késnek az NBA Live 2001-gyel. Megtehetik. Nem kell félniük, nincs aki megszorítsa őket. A közgazdászok nem hazudnak: a verseny hiánya nem tesz jót a termékek minőségének.

5. A manapság kiadásra kerülő játékok túlnyomó részéhez a megjelenés után néhány nappal már elérhető az interneten egy **javitócsomag** (patch). Tudom én, hogy a határidők szorosak. Tudom én, hogy lehetetlen az összes videokártyán és játékvezérlőn tesztelni az adott programot. Ha egy patch ezeket a hibákat orvosolja, azt még el tudom fogadni. Azt viszont nem, amikor a kb. 18 évig fejlesztett Max Payne-hez két nap múlva megjelenik egy javítás, amely a következő bugot szeretné orvosolni: Win2000 alatt a pályák betöltésekor elég gyakran elszáll a játék. Ez egy ennyire új oprendszert? Rendben van, ingyen kapjuk a patch-eket, de képzeljük magunkat annak az embernek a

helyébe, aki beruház például a fent említett (egyébként zseniális) játékra és az otthon darabokra fagy. Egy szó, mint száz, hogy finom legyenek: az internet megjelenésével mintha valamelyest enyhült volna a bétatesztetek szigora.

6. Mindannyian tudjuk, hogy a **CD-írás eddig sohasem látott méreteket öltött** az egész világon. Mivel ez a téma külön is megérme egy HD-t, most csupán egyszerű tényként közlöm. Jöhetnek ki az újabbnál-újabb védelmi programok, ez egy olyan verseny, amelyet nem a fejlesztők fognak megnyerni. Ezzel viszont az egyes programok életciklusa jelentősen lerövidült. Egy eredeti programra az ember sokkal több időt szán, ha már annyi pénzt kiadott érte. Egy másolt lemezekkel játszó gamer viszont meglehet, hogy az első kellemetlen élményről a következő anyagért nyúl. Ez a jövőképe — valljuk be — minket sem dobna fel, ha egy fejlesztőcégnél dolgoznánk. Ezért én ezt is fontos tényezőnek tekintem, amikor minőségromlásról beszélünk.

7. Vannak programok, amelyek megjelenését komoly érdeklődés kíséri a versenytársak részéről. Ezek általában egy, a stílust gyökeresen megváltoztató újítást tartalmaznak. Ha a játék sikeres lesz, már neki is láthatunk fogadásokat kötni, hány **klón** is fog megjelenni a következő év során. Példák? A Tomb Raider megjelenése és sikere után hirtelen mindenki akcióval dúsitott külső nézőpontú maszkálos játékokat kezdett fejleszteni. Vadász- és kvízájátékokkal is dugig vannak a boltok polcai. Ez egy dolog. Az igazi bajt én akkor érzem, amikor az aktuális trendek egyébként reményteljes kezdeményezéseket tesznek tönkre. Itt megemlíthetem az eredetileg sokkal több kalandelemet tartalmazó Indiana Jones and the Infernal Machine-t, amelyből végül egy csúnya Tomb Raider klón lett. Vagy a mostani számban szereplő Legends of Might and Magic-et, amely a tervek szerint egy remekbe szabott FPS lett volna teljesértékű egyjátékos üzemmóddal és rengeteg RPG-elemmel. A végeredmény? Egy nagyon elrontott Counter-Strike másolat.

8. A fejlesztőknek sokszor komoly gondot okoz **megtalálni a helyes arányokat**. Hány olyan játékot ismertek például, ahol az egy- és a többjátékos üzemmódot is kipróbálva azt mondták, hogy mindkét részre kellő figyelmet fordítottak? Az alapvetően egyjátékos módra épülő játékokhoz sokszor csak a kiadó kedvéért csapják hozzá a multiplayer részt (lásd Screamer 4x4). Vagy pont fordítva. Nem hiszed? Ajánlom a Legends...

egyjátékos üzemmódját. Hasonlóan kevés figyelmet élvez a grafika és a játékmenet közötti arány. Hány és hány olyan programot láttunk, amelyről süti, hogy a fejlesztők a legtöbb munkaórát a grafika tuningolásával töltötték, viszont vagy unalmas, vagy játszhatatlan, vagy elviselhetetlenül nehéz? Nem keveset.

9. Utolsó sirámom azokhoz a kiadókhoz szól, akik sportot üznek a **játékosok kifosztásából**. Azokra a programokra gondolok, amelyekről már megjelenésükkor mindenki tudja, hogy ki fognak adni hozzá egy küldetéslemez. Persze a küldetéslemez csak azon lesz rajta. Persze a multiplayer részt csak akkor próbálhatod ki, ha azt is megveszed. Persze a grafikus motor csak az azon található fájlok feltöltése után lesz képes 320x240-es felbontásnál jobbat produkálni. Tovább is van, mondjam még?

Nem mondom. Tudom, hogy nagyon nehéz kenyérjátékfejlesztéssel foglalkozni. A verseny hatalmas, a piac telített, a kalózkodás szünni nem akaró. Viszont azt vallom, hogy ebben az esetben nem az a megoldás, hogy rossz és/vagy eredetiségtől mentes játékokat hozunk forgalomba. Ezzel a kiadók csak azt érik el, hogy az egyszerű gamer még inkább a kalózkodókra fog támaszkodni, ha ki szeretne próbálni egy új programot. Ha tehetném, minden fejlesztőcsapatnak feltenném a következő kérdést. Olyan a játékod, amelyről a fórumokon azt fogod olvasni: ez annyira jó, hogy inkább megveszem eredetiben? Ugyanis véleményem szerint a játékosok igenis megfizetik a minőséget, de CSAK a minőséget.

És hogy mit tartogat a jövő? Abban biztos vagyok, hogy egy ideig még gyakran kell tesztelnem rossz játékokat. Csak remélni tudom, hogy az idő a minőségi programokat készítő cégeket fogja igazolni és a csata végén ők maradnak állva. Szerencsénknek rengeteg gyártó átpártolt már a gyorsabb sikert és nyereséget ígérő konzolok piacára. Szerintem ne szomorkodjunk. ☺

Aztán abban is biztos vagyok, hogy a következő néhány év az online játékoktól lesz hangos. A Star Wars Galaxies reményeim szerint alapjaiban fogja megrengetni az iparágat és egyre több olyan program megjelenését várom, amely intelligensen használja ki a világhálóban rejlő lehetőségeket.

Ti pedig, kedves olvasók, lelkesebben olvassátok az 576Kbyte-ot, mint valaha. Kollégáim nevében is megígérhetem, hogy legjobb tudásunk szerint fogunk írni a megjelenő játékokról, ezzel is segítve a választást.

Bazska





# A hónap bukása

## Sega GT – Száguldás a Nippon pokolban

**K**edves autóverseny-megszá-  
lott barátaim! E hónapban a  
„pocskondia rovatra” gyűltünk  
egybe, hogy elmerengjünk kicsit  
a százalmas szó jelentésén. Nos,  
az Étermező Piskótár szerint az  
egészséges önkritikával rendelkező  
játékkészítő utolsó mondatának eme  
építőköve a következőt ejti béka alá:  
hitvány, silány, elhanyagolt állapot-  
ban lévő — lásd még SEGA GT  
címszó alatt. Rálikkeltem tehát a  
szemhéjammal erre a furcsa, misz-  
tikus hat betűs (plusz szókész!)  
mozaiksóra, ami sokmilliónyi vízho-  
lyagos ujjú konzol-függő véryomá-  
sát emelte elő sok éven át. Így szól  
tehát az írás:

„Autóverseny paródia. A Sega és  
a Wow Entertainment végeredmé-  
ke. A futószalagon megbújva a tucatnyi  
baseballjáték, manga-pajzán-akció  
és horgász-szimulátor között japán  
KERMI meósai észre sem vették,  
hogy miféle rettenet szabadult a  
mit sem szimatoló játékos-társada-  
lomra. A világ legnagyobb átverése,  
Rézmező Dávid szépséges Klaudián  
alkalmazott bugyi eltüntető trükkjét  
leszámítva. Egy igen izzadságszagú  
kísérlet, hogy kiszúrák a PC tulaj-  
donosok „második” legkényesebb  
érezkiszervét. Egy SEGA platformról  
adaptált, minőségében arra a  
korszakra emlékeztető, mikor az  
első polygonvilágba csöppent, nume-  
rikus analízisből és geometriai  
modelllezésből semmit sem tudó, pat-  
tanásos ülepű, képzetlen játékprog-  
ramozók felütötték a fejüket, és az  
álláshirdetés rovatokat. A korszakra,  
mikor még a Test Drive, és a Need  
For Speed korai egyedei uralták a  
Földet a dinoszauruszokkal karöltve.”  
Egy zseniális marketing stratégia  
megneszelle, hogy az eredeti  
Dreamcast változat jelenlegi  
4.99\$-es árát összekombinálva a  
nyerscédé, illetve a kiadó dizájn-  
lémereinek erőfeszítéseivel, egy  
remekül eladható játékot lehetne  
kipatintani a szürkeállományból, és

19.99\$-ért (mert ennyi a megrende-  
lési, „Preis”) talán még elpasszolható  
is lenne. Hisz annyi maszlagozt meg-  
kajálnak az emberek (pl. hogy Britnyi  
nem is vett részt a Szilikon Völgyben  
egy idegenvezetős túrán...). Szóval  
bedobozolták a vérszomjas szoft-ot,  
ami emberek illúzióival táplálkozik,  
ha csak nem lép közbe időben a  
Telepítő Varázsló „uninstall-pálcája”.  
Megbízható forrás szerint világszerte  
tizennégy eladást regisztráltak az  
első hónapban, igaz ebből kilenc egy  
közép-amerikai falucskában követ-  
kezett be. Kiszivárgott azonban,  
hogy mindössze egy, a Sega szál-  
límánnyal teherbe ejtett DC-7-es  
zuhant ott le, és helybeliek a romok  
közt kutatva leltek a kilenc épnek  
tűnő paktra. Nem sokkal később  
tömeges kék-halált regisztráltak a  
környéken (az FBI a helyszínre  
kivonulva egyben felgöngyölített egy  
nemzetközi hűsvéti tojás-készítő  
gerillabandát, akik fénykábelrel kap-  
csolódva a „kultúr”-ban felállított  
műholdvevőre, évek óta fagyasz-  
tották jóhiszemű emberek  
oprendszereit — BG ájlvájú  
ímélekkel üdvözölte az akció életben  
marad tagjait). Nos ezt a szállítmányt  
is az „eladott példányok” listához  
csapták a felelőtlen produkciós men-  
dzserek.

Közelebről vizsgálva a szóban  
forgó RAM-szívt, rögtön kilóg a  
féltengely. A „Setup” menü soha  
nem látott spártaisággal mindössze  
a billentyű-köteések megválasztását  
engedélyezi. Felbontás-, és driver-  
beállítás nada. Csak arra pöröghet az  
egyszerű próbálkozó, hogy Z-buffert,  
vagy a rejtélyes W-buffert válassza.  
Aki túlélte ezt a megerőltető agyi kaló-  
riaégetést, annak még le kell küzde-  
nie egy kissé lepukkant AV1 intro-t,  
és kezdődhet az időutazás vissza a  
dinók korába.

A további menüpontok a játékmódok  
lehetőségeit rejtik magukban. De mik  
is ezek? Single Race (pályavizit  
— kedvcsináló ellenkező előjellel),

Championship (egy agyonbo-  
nyolított, de két-  
ségeitelenül a  
legígéretebb  
aspektusa a  
Sega GT-nek),  
Time Attack (a  
bajnokság mel-  
let egyéni  
időfutamokkal  
vigasztalódhat  
a játékos), Dual  
Race (ketten  
együtt szidhat-  
ják a progra-  
mozó netovábbjait), és a Replay  
Booth (az elmentett visszajátzások  
panteonja). A fentebb említett Baj-  
nokságra érdemes egy fél bekezdést  
áldozni a józanész oltárán. Először  
is a különböző géposztályokban való  
versenyzéshez szükséges jogosít-  
ványt kell megszerezni. Aztán kocsit  
venni a szalonban, vagy a használt-  
vas dilernél (a kezdőösszeg, amivel  
hazardirozhat a próbálkozó igen cse-  
kely, egy rosszabb estén eltapsol-  
ható egy 1 csillagos restiben is).  
A Carozzeria nevű lebuiban szét-  
csúszott darabokból összedobható  
egy járgány, de megint csak a  
kezdőtől távol álló összegekért. A  
garázsban tuningolás és finombeállí-  
tás eszközölhető azok számára, akik  
még ennél a résznél is a Sega GT-vel  
játéznak.

Több mint egy tucat autógyár  
(amerikai, japán, és európai  
mammutcégek, de többségük soha  
a rosszillatú életben nem indított  
gépet GT versenyen) 100-110 új  
és használt járgányt 22 igen  
gyenge kivitelű pályán terelgetheti  
mindenki, aki nincs teljes birtokában  
szellemi képességének. Az autó-  
választék neveltséges. Vajon hol  
versenyeznek egytérű, meg kis  
városi szösszenetekkel GT bajnok-  
ságban? Sehol az immár védjeggyé  
avanzsált Kagayama/Comas páros  
sárga Pennzoil Nissan-ja.



És egyáltalán, brrrrr.

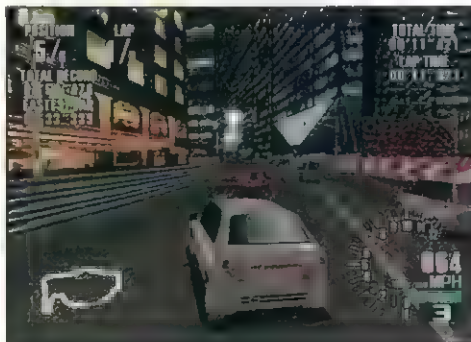
A grafika az viszont tényleg  
katasztrófális. Néhány gyengén ray-  
tracelt, járműnek látszó tárgy szősz-  
mőtől az itt-ott pixelesnek tűnő  
„katlanokban”. Semmi törés és fizikai  
modell, ami versenyképessé tehetné  
a SGT-t a játékipiacon.

A zene Commodore64-en is gyen-  
gének tűnhetett egy kutyaöltővel  
ezelőtt, így azt jobb lenne kikap-  
csolni. De ilyen beállítási lehetőség  
nincs.

És végül, mondhatni az utolsó  
szög a koporsóban: az ESC gomb  
használatára végzetes összeomláshoz  
vezethet, így azt mindenképp kerülni  
ajánlatos.

A kedves kiadó a panaszcímre felke-  
resését a neten csak 13 éven felüliek-  
nek ajánlja, nos maga a játék pedig  
szigorúan 6 éven aluliaknak ajánlott,  
hisz csak ők képesek a bosszú-  
ságukat gyermeki ártatlansággal a  
normálisnál nagyobb mennyiségű  
szájszéli nyálcsoporttal leveztetni,  
az idősebb korosztályok (ki-ki a vér-  
mérsékelte szerint) hajlamosabb az  
építőkocka vár, netán az értékesebb  
TV Shop-os használati tárgyak röp-  
pályáját bakancsorrhoz egyeztetni.  
A bosszúság pixelfelhői pedig igen  
sötét tüllel változtatják jókedvünk  
nyarát.

Ender Wiggin





## Anachronox

Cheat kódok aktiválása:

Keresd meg a játék könyvtárban az "Anachronox\anoxdata\CONFIGS\Default.cfg" fájlt, készíts róla biztonsági másolatot, majd nyisd meg egy szövegszerkesztővel (notepad). Keresd meg a megnyitott fájlban a "set debug 0" sort, és a "0"-t javítsd át "1"-re. Ezután játék közben a [~] lenyomására előjön a konzol, ahová beírhatod a következő kódokat:

**invoke 1:86**

Cheat menü

**battlewin**

Ütközet megnyerése

**noclip**

Átjárás a falakon

**exec noxdrop, exec noxdrop\_ai,**

**exec bed, exec envshot**

Néhány speciális beállítás

**Map**

Helyszín váltás

Helyszínek:

**tours**

**tours2**

**bricksb**

**hovel**

**rowdys**

**bricksd**

**whacks**

**zordos**

**mmuseum**

**onagate**

**bricksc**

**casinox**

**tenements**

**bricksc2**

**franks**

**grupos**

**mystech1**

**mystech2**

**sewagic1**

**sewagic2**

**slounge**

**museum**

**vendomart**

**senderss**

**scommons**

**sendormitory**

**routubes1**

**routubes2**

**mugmug**

**redlight**

**sexmach**

**orange**

**tubbies**

**slutopia**

**starport**

**labbuilding**

**servicetunnel**

**sunstrip**

**votowne**

**chamber**

**republic**

**warshipbay**

**hephpoor**

**hephaestus**

**hephtower1**

**hephtower2**

**hephfactory**

**hephpipes**

**hephlava**

**levant1**

**levant2**

**levant**

**kraptonbay**

**kraptonmaze**

**kraptonjail**

**ballotine**

**baltown**

**doren**

**waueges**

**whitendon**

**whitecaves**

**tensil**

**temple**

**commiteon**

**commbase**

**limbus**

**crevicelanding**

**crevice**

## Conquest: Frontier Wars

Játék közben az [ENTER] megnyomása után, beírhatod a következő kifejezést, amivel aktiválhatod a "cheat" kódokat.

*A beírt kódok kis és nagybetű érzékenyek, ezért figyelj oda, hogy minden kifejezést pontosan úgy írd be, ahogy itt látható!*

**„Give the sushi to Sean”**

Engedélyezi a cheateket (a megfelelő üzenet előugrik a képernyőre). Az [ENTER] megnyomása után beírhatod a következő kifejezéseket:

**Do you smell something?**

Üzemanyag

**The courage of the fearless crew**

Legénység

**Some Great Reward**

Maximális kitermelés

**A winner is you!**

Küldetés megnyerése

**I am evil Homer**

Küldetés elvesztése

**spacebridge**

Küldetés lejártható

**The Master Builders**

Gyors építkezés

**Your chicks for free**

Az épületek ingyen

**The Ultimate Doom**

Játékos megsemmisítése

**If they could see me now**

Teljes terület belátható

**I'll rip out your optics**

Normál belátható terület

**I can see clearly now**

A felfedezett területen minden látható

**I want a raise**

Érc a termeléshez

## Independence War 2 Edge of Chaos

Nyisd meg a játék könyvtárban a "defaults.ini" fájlt egy szövegszerkesztővel, és keresd meg benne a "developer\_mode = 0" sort. A "0"-t javítsd át "1"-re. Ezután a játék "configs" könyvtárban keresd meg a "default.ini" fájlt, és egy szövegszerkesztővel megnyitva a végére a "cheat key section" alá írd be a következő sorokat.

[icPlayerPilot.DevIndestructable]  
Keyboard, I, CTRL, ALT

[icPlayerPilot.DevKillCurrentTarget]  
Keyboard, X, CTRL, ALT

[icPlayerPilot.DevJumpToCurrentTarget]  
Keyboard, G, CTRL, ALT

[icPlayerPilot.DevDamageSelf]  
Keyboard, K, CTRL, ALT

Az eredmény a következő lesz:

[CTRL+ALT+I]

Legyőzhetetlen

[CTRL+ALT+X]

Az aktuális célpont megsemmisítése

[CTRL+ALT+G]

Ugrás az aktuális célponthoz

[CTRL+ALT+K]

Önmegsemmisítés

## Legends Of Might And Magic

Kezdj egy játékot varázslónőként (Sorceress) és a jobb egérgomb lenyomása mellett nyomd meg a [V] betűt. Engedd el az egér jobb gombot, és nyomd meg újra a [V] betűt. Ha jól csinálod, akkor ezután az egér jobb gombjának a lenyomásakor egy fénysugár fog kijönni a varázspálcából, addig, amíg újból meg nem nyomod.

## Max Payne

A konzol aktiválásához a „-developer” paraméterrel kell elindítani a játékot. Jobb egérgomb kattintással a játék ikonjára az asztalon, majd a tulajdonság menüpontot választva, a „C:\Program Files\Max Payne\Maxpayne.exe -developer”-re javítsd ki a "cél" sorban lévő szöveget. Ezután játék közben az [F12] megnyomására előjön a konzol, ahová beírhatod a kódokat.

**god**

Isten mód

**mortal**

Istenmód kikapcsolása

**getallweapons**

Minden fegyver

**getinfiniteammo**

Végtelen lőszer

**noclip**

Átjárás a falakon

**noclip\_off**

Nincs átjárás a falakon

**getbullettime**

Nem fogy el a végrehajtás ideje

**showfps**

A FPS megjelenítése

**getpainkillers**

8 "PainKillers"-t kapsz

**c\_addhealth ( 100 )**

100 életerőt kapsz

**Jump10(20,30)**

Ugrás 10(20,30) láb magasra

**get [tárgy neve]**

Tárgy megszerzése

Tárgylistá

**GetBaseballbat**

**GetBeretta**

**GetBerettaDual**

**GetDualBeretta**

**GetDesertEagle**

**GetSawedShotgun**

**GetPumpShotgun**

**GetJackhammer**

**GetIngram**

**GetIngramDual**

**GetDualIngram**

**GetMP5**

**GetColtCommando**

**GetMolotov**

**GetGrenade**

**GetM79**

**GetSniper**

**GetHealth**

**GetPainkillers**

**GetBulletTime**

## Primal Prey

Játék közben az [F2] megnyomása után felbukkanó ablakba beírhatod a következő kódokat.

**momoney**

Extra bevétel (Weapons/Equip Menu)

**dinogod**

Isten mód (Hunt Screen)

**actor find (dino neve)**

A legközelebbi ilyen nevű dino-hoz kerülsz (Hunt Screen)

## Technomage

Játék közben az [ENTER] megnyomása után beírhatod a következő kódokat.

**victory is mine**

Játék megnyerése

**now you die**

Játék elvesztése

**fill this bag**

Kapsz 10,000 aranyat

**revelation**

Teljes térkép

**build anything**

Minden épület felépíthető

**give me power**

Minden varázslat használható

**cheezy towers**

A varázslatoknak nincs távolság határa

**restoration**



"Hit Points" vissza állítása

**frame it**

FPS megjelenítése

**I'm a loser baby**

Játék elvesztése

**grow up**

A kijelölt hős +5 szintet előbbre lép

**Techno**

Megkapod a maximális erőt, minden varázslatot, 99 helyet az "inventory"-ban, minden fegyvert, és egy szintet előbbre lépsz.

**Half-Life: Blue Shift**

A cheatek használatához, az előző részeknél már megismert módon, a [C:\GameFolder\bshift.exe" — console] paranccsal kell elindítani a játékot, és akkor a [~] billentyű megnyomására előjön a konzol, ahová a cheatek aktivizálása a következő paranccsal történik: [sv\_cheats 1] (cheat kód „").

**God**

Istenmód

**Notarget**

Sérthetetlenség

**Noclip**

Átjárás a falakon

**impulse 101**

Minden fegyver

**sv\_gravity x**

A gravitáció beállítása. Alaphelyzetben X=800. Az X helyére minél kisebb számot beírva csökken a gravitáció egészen a nulláig.

**sv\_accelerate x**

Az ugrások közbeni gyorsulás. Alaphelyzetben X=10. Az X helyére beírva nagyobb szám nagyobb gyorsulást állít be.

**skill x**

A játék erősségi fokának beállítása. 1=kezdő, 3= kemény

**map x**

Adott térkép behívása. Az X helyére a következő pályakódokat írhatod be:

**ba\_canal1**

**ba\_canal1b**

**ba\_canal2**

**ba\_canal3**

**ba\_elevator**

**ba\_hazard1**

**ba\_hazard2**

**ba\_hazard3**

**ba\_hazard4**

**ba\_hazard5**

**ba\_hazard6**

**ba\_maint**

**ba\_outro**

**ba\_power1**

**ba\_power2**

**ba\_security1**

**ba\_security2**

**ba\_teleport1**

**ba\_teleport2**

**ba\_tram1**

**ba\_tram2**

**ba\_tram3**

**ba\_xen1**

**ba\_xen2**

**ba\_xen3**

**ba\_xen4**

**ba\_xen5**

**ba\_xen6**

**ba\_yard1**

**ba\_yard2**

**ba\_yard3**

**ba\_yard3a**

**ba\_yard3b**

**ba\_yard4**

**ba\_yard4a**

**ba\_yard5**

**ba\_yard5a**

### Leadfoot:

#### Stadium Off-Road Racing

Az újbajnokság választása képernyőn ird be [MEGASAXON] és kapsz 1 millió dollárt

### Shogo: Mobile Armor Division

[újcheatek]

Nyomd meg a [T] billentyűt és a megjelenő ablakba ird be:

**MPGOD**

Isten mód

**MPKFA**

Teljes életerő, Teljes lőszer és páncél

**MPHEALTH**

Teljes életerő

**MPAMMO**

Teljes lőszer

**MPARMOR**

Teljes páncél

**MPCLIP**

Átjárás a falakon

**MPPOS**

Pozíció megmutatása

**MPCAMERA**

Kamera igazítása a helyzethez

**MPLIGHTSCAPE**

Háttér világítás igazítása a helyzethez

**MPMECH**

Gépész lecserélése

**MPANIME**

Robbanás kicserélése Japán stílusúra

**MPTEARS**

Végtelen lőszer

**MPONFOOT**

Engedélyezed a szintugrást, a pálya nevének beírásával. (world [pályanév])

Pálya nevek:

**01 Ambush**

**02 Quarters**

**03 MCA\_Dock**

**04 Shuttlebay**

**05 LZ\_Minotaur**

**06 Entrance**

**07 Avernus1**

**08 Airshafts**

**09 Comm1**

**10 Comm2**

**12 Comm3**

**13 New\_MCA**

**14 Maritropa1**

**15 Depot**

**16 Slums**

**17 Lost\_Cat**

**18 Slums**

**19 Rendezvous**

**20 Maritropa1**

**21 Maritropa2**

**22 Tram**

**24 CMC\_Sec1**

**25 CMC\_Sec2**

**26 Tram**

**27 New\_MCA**

**28 Airshipdock**

**29 Airship**

**30 Research**

**31 Avernus1**

**32 Museum**

**33 Quarters**

**34 Energy\_Plant**

**34 Spires**

**35 Command**

**35 Fortress**

**36 Elevator**

**36 Kato\_Center**

**37 Gabriel**

### Baldurs Gate 2

Nyisd meg a [Baldur.ini] fájlt a notepad-al és ird be a végére : Debug Mode=1. Mentsd el a fájlt, és indítsd el normás módon a játékot, és ezután játék közben a [Ctrl+Space] megnyomására előhívható a konzol, ahová a cheat kódokat beírhatod.

XP a csapatodnak

**CLUAConsole:SetCurrentXP**(„a kívánt pontszám”)

Arany

**CLUAConsole:AddGold**(„a kívánt arany mennyiség”)

Tárgyak megszerzése

**CLUAConsole:CreateItem**(„a tárgy kódja”, minősége)

Például egy azonosító tekercset így kérhetsz:

**CLUAConsole:CreateItem**(„scr75”,100)

Íme a lista a tárgyokról, és a kódjaikról

**chan06--Drizzt's +4 Chainmail**

**leat08---Studded Leather**

**+3:Shadow Armor**

**plat05--Full Plate +1**

**helm04--Helm of Defense**

**shld04--Medium Shield +1**

**shld06--Large Shield +1**

**shld17--Buckler +1**

**ring07--Ring of Protection +2**

**ring08--Ring of Wizardry**

**brac14--Bracers of Defense AC 4**

**clck02--Cloak of Protection +2**

**belt06--Girdle of Hill Giant Strength**

**boot01--Boots of Speed**

**staf08--Martial Staff +3**

**hamm08--War Hammer +2**

**sw1h09--Short Sword +2**

**sw1h40--Blade of**

**Roses(LongSword +3 +2Cha)**

**sw1h49--Ninja-To +1**

**sw2h09--Warblade(2-H sword +4)**

**bow18--Shortbow +2**

**bow17--Longbow +2**

**sing03--Sling +3**

**ax1h03--Battle Axe +2**

**halb03--Halberd +2**

Teremtmények készítése

**CreateCreature**(„a lény kódja”)

**dragred=Red Dragon**

**dragblac=Black Dragon**

**dragsilv=Silver Dragon**

**demnabo1=Nabassu**

**demp101=Plt Fiend**

**uddeath=Demon Knight**

Ugrás egy területre

**MoveToArea**(„a terület kódja”)

**AR0900=Templom**

**AR0800=Temető**

**AR0400=Nyomornegyed**

**AR0700=Sétány**

**AR1000=Kormány épület**

**AR0500=Híd**

**AR0300=Kikötő**

**AR0020=Városkapu**

**AR1100=Umar erdeje**

**AR2500="Suldanesslar"**

**AR2900=A kilenc pokol**

**AR1201=A sárkány területe**

**AR1512=Elmegyógyintézet**

**AR0801=Bodhis kazamatája**

**AR0516=Astral börtöne**

**AR0411=Planar területe**

**AR0202=Vakok intézete**

**AR0204=Rift kazamatája**

**AR0414=Démonok földje**

**AR1300=De'Arnise oduja**

**AR2000=Piac**

**AR1900=Druidák ligete**

Maximális státusz

**CTRL+SHIFT+8**

Teljes térkép

**ExploreArea()**

Teljes életerő

**CTRL+R**

Ugrás a kurzor helyére

**CTRL+J**

Az ellenfél azonnali legyőzése, amelyikre a kurzor mutat

**CTRL+Y**

Páncél osztály cseréje

**CTRL+1**

Karakter modell cseréje, amelyikre a kurzor mutat

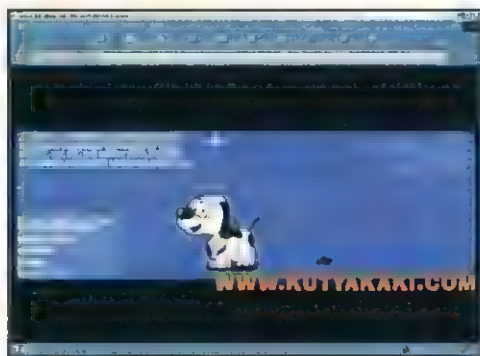
**CTRL+6 és CTRL+7**



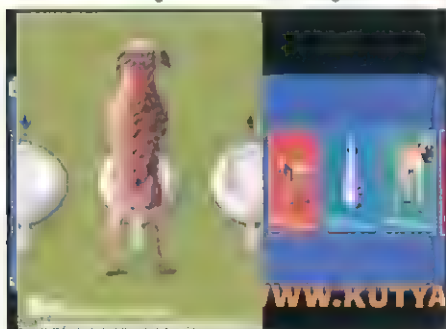
## AKNÁK AZ ÚTON...

<http://www.kutyakaki.com>

Ahová lépek ott szörny terem. Valamikor régebben volt egy hasonló című film a mozikban. A mondás — már ha lehet ezt annak hívni — ma is aktuális, csak más formában érvényes. Pesten járkalva az utcákon mindenki találkozhat szörnyekkel. Termetre nem mind-



egyik veszélyes, de azért képesek kárt okozni a gyanútlan járókelőknek, főleg ha nem figyelünk oda eléggé. A „kár” elsősorban az ember szaglószervét és széperékét hivatott zavarni. Főleg akkor kínos, amikor egy nyugodt belvárosi sétát követően beszállunk egy túlsúfolt liftbe. Érezni lehet, hogy már odakint sem volt minden rendben. Olyan, mintha az ember egyik (rosszabb esetben mindkét) cipőtalpára légpárnát ragasztottak volna. Furcsán sikamlós a járás, aztán később kopik a párna, és már nem is foglalkozunk vele. A szűk, nehezen szellőztethető helyiségekben viszont újra felmerül a probléma. Érezhető, valami nincs rendben a levegővel. Csak nem köze volt a sikamlós járáshoz a dolognak? Ilyenkor már késő morfondirozni, leégtünk. Bizonyára már kitaláltátok, hogy miről is lehet szó. A kutyák által hátrahagyott „csomagok” jelenléte mindenhol megtapasztalható. Légyen vidék vagy nagyváros, lépten-nyomon beléjük botolhatunk. Nem is volna a téma e világi, ha meg nem került volna fel az Internetre. Bármennyire is vicces, de igen érdekes, és néha elgondolkodtató történetek sokasága került már fel a világhálóra. Ezek egyik gyöngyszeme

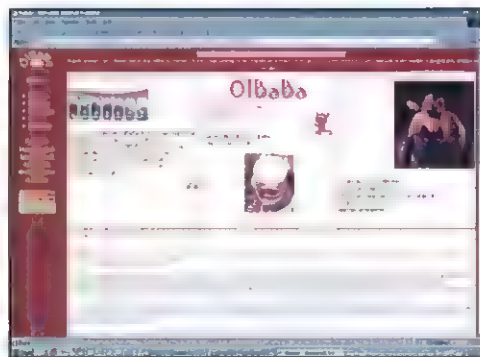


a kutyakaki Magyar honlapja, ahol mindent megtudhatsz a kutyakakiról, amit eddig nem mertél megkérdezni. Szórazótató hülyeségek, letölthető flash marhaságek, képeslapok, videók, és egyéb — főleg humoros — apróságok tömkelege. Kutyakaki RULEZ!!!!

## IRÁNY A MALAC-ÓLBABA.

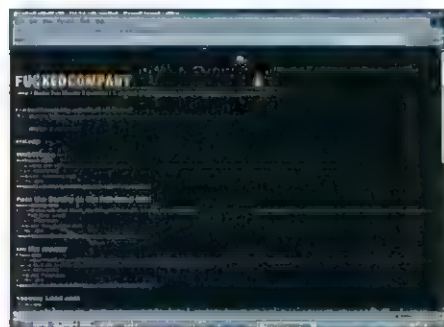
<http://www.extra.hu/olbaba/>

A szatirikus netfolyam az egy betegség? Pennicillinrel gyógyítható? Eljönnek Kovács Mártiért az UFO-k 2002. januárjában? Aztán a Gyógyi gyógyhatású ital beszerzésének és hatásának teljes, hat oldalas tájékoztatója is megvan. Isaura még mindig rabszolga? A kockázatokról és mellékhatásokról nyilatkozik a weboldal ápolónője: „Mielőtt beveszed az ÓlBáBát, olvasd el az alábbi tájékoztatót: A szer a marhaskodás és szellemeskedés serkentésére szolgál, túladagolása veszélyes lehet a marhákra és szellemekre! Aki egyik sem, korlátlanul szedheti!” Tehát mindenki, aki legalább ilyen mértékben tisztában van saját képességeinek határaival, egészen nyugodtan szedje továbbra is az ÓlBáBát. Egyébként, NO COMMENT.



## KI...SZOTT EGY CÉG AZ A...

<http://www.fuckedcompany.com/hot/>



Nincs is jobb bosszú egy cég ellen, mint nyilvánosan megalázní, és a sárba tiporni a becsületüket (már ha tényleg megérdemlik). Akármilyen fájó is a dolog, de mindannyiunkat ért már jogtalan igazságtalanság. Ez főleg akkor bosszantó az egyszerű emberek részére, ha valami multinacionális

nagyhatalom vezető világcége követi el. Mondjuk folyamatosan rossz a telefonvonal, és mi ezért állandóan zaklatjuk a telefonszolgálatot. Az persze az első tíz alkalommal még csak a füle botját sem hajlandó megmozdítani, majd valamikor egy hónappal a bejelentéseink után kivánszorogtat egy szerelőt. Mindezek után már olaj a tűzre, hogy ha három napos késedelemmel fizetjük be a számlánkat, akkor kikapcsolják a vonalat (ami végre nem recseg), és még be is perelnek bennünket. Erre aztán szegény emberke hová fordulhatna a panaszával, ha nem a nagyközönséghez. Szépen megnyitjuk a fórumot, majd ami befér alapon kiírhatjuk a bennünk felgyülemlett „sarat”. Cenzúra nix, azt ír mindenki, amit csak akar. Egyetlen kikötés van csupán, mégpedig az, hogy nevén kell nevezni a céget, bármekkora óriásról is legyen szó. Ugyanitt olvashatóak a régebbi bejegyzések a többi hozzászóló részéről. Nagyszerű szavazólisták segítségével voksolhatunk a legszemetebb cégre, valamint bővíthetjük is azt a saját véleményünkkel és hozzászólásainkkal. Elgondolkodtató, hogy mennyire pihentagúak az emberek, bár szerintem eme ötlet követendő példa.

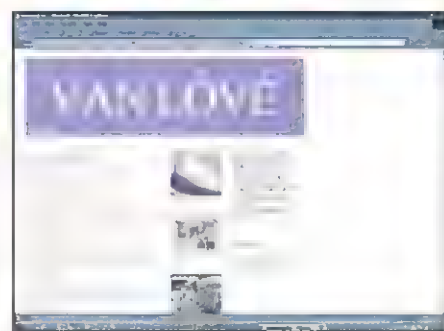
## VAN LÓVÉ!!

<http://www.extra.hu/plastik2/>

No, ide aztán tényleg meg kellett gondolni, mit is írjak? Az első néhány órában még kicsit nehezen tértem magamhoz „JÓZSI” (már ha ez a neve) tevékenységét szemlélve. Ez a weblap tulajdonképpen mire hivatott? A linkek, és a mögötte rejlő magasan kvalifikált elme által világgá kürtölt örölségek, aztán meg a filozófusokat megszegyenítő elmevillogtatások. Példa: „Dr. Karmazsin Márta tudógyógyász szakorvos betör az Internetre, és orális örömlökben részesít”. „Kockafejű munkatársaim jelentik, hogy megjelent a Windows RG”. „Ma este a MEGDOBÁLSZBAN vacsoráztam”. Aztán itt vannak az „álművészkedéseim” című rovatok. Bennük egy fiatalember pózol (talán Józsi??), miközben egy világfájdalommal telt isten arcát hordozza maszkként a fején. A pálmát viszont minden bizonnyal az idézetek viszik



el, melyeket még maga a nagy álmodozó világfi, Juan Antonio Szopratosz is megirigyelne. Példa: „Drogok? Igen vannak. Külföldön is, sőt mindenhol. Viszont amíg nálunk mindenkit lecsuknak, meg bűnözőnek néznek, addig külföldön megtanítják a helyes használatát”. Erre a válasz: A drogok helyes használata. Nagyon elmés. „És amíg



nálunk az Ugrin Benedeknek legalább akkora rajongótáborra van, mint egy Richie Hawtinnak, addig finoman fogalmazva is elkészítenék találok a helyzetünket”. Erre a válasz: Szerintem inkább isteni szerencse! Emberek, tovább nem bírom, ezt inkább nézze meg mindenki. Ja, és VAN LÓVÉ...

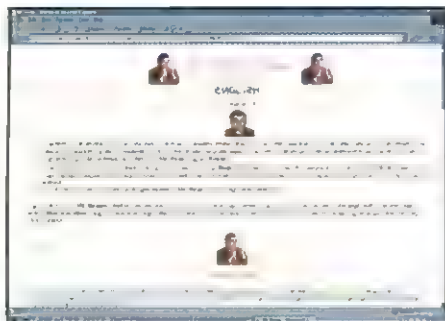


## BABOT BABBAL.

<http://mars.arts.u-szeged.hu/~sajt/mrbean/index.html>

Mikoron először fény vetült a macskaköre. Aztán a megváltó megajándékozta tékozló gyermekét az örömmel. Elküldte hozzá prófétáját, hogy vidámságot és mosolygással teli perceket hozzon erre a bűnnel és szomorúsággal telített világba. Nem engedhette tovább, hogy az első emberpár leszarmazottai fény nélkül bolyongjanak tovább az élet sötét útvesztőjében. Sokáig tartott a szenvedés, így hát mostantól újra eljövend a fény és boldogság korszaka. A sírásra görbülő szájak, újra megtelnek a nevetés ízének mámorító érzésével, hogy összerántsák a régóta dologtalan izmokat. Végül így szól az úr: „Halljátok a varázsigét gyermekeim, és vegyetek erőt magatokon. Ma este megteremttem nektek a babot, s ti jóllakhattok vele.”

Mr. Bean hét évvel ezelőtti feltűnése megrázó dolog volt számomra. Már azért is, mert nem voltam képes pontosan eldönteni, hogy tulajdonképp ki is ő. Tényleg egy szegény debil, vagy igaz a hír, hogy az eredeti szakmája mérnök Rowan Atkinsonnak? Ha többre is kíváncsi valaki, és szereti bab urat, esetleg le is tölthetne néhány igazi különlegességet, látogasson el a fenti linkre.



## AZ ELEMISTÁK IS EMBEREK.

<http://www.nexus.hu/sajt/Marcellodorta/>

Emlékeztek még a jó kis tanár-szövegekre? Valami olyasmire gondolok, amikor a tanár néni elmondta, hogy holnapra írjatok fogalmazást a szeretteitekről. Esetleg irodalom és nyelvtanórán fordult még elő az ötlet nélküli nebulók beparáztatása néhány fogalmazási feladattal. Az alábbi esetek kapcsán hihetetlen fogalmazások születtek. Némelyik annyira durvára sikerült, hogy azóta is körbejár a tanár kollégák között, mint elrettentő példa. Példa a kreativitás gyermekien egyszerű mivoltára, azaz hogyan ejtsük kétségbe jóhiszemű nevelőinket. Eme gyöngyszemek némely példánya olyannyira mesés hírre tett szert, hogy világszerte elérhető közkinccsé nyilvánították őket. Amikor ezekbe beleolvas az ember, egy néhány pillanat erejéig újra gyermeknek érezheti magát. Megint átéletheti az izgalommal teli percek. Milyen is volt, ahogy a padtársunk fülét püföltük a vonalzóval (Micsinai Albert), közben pedig megpróbáltuk lelesni a fogalmazását. Jómagam fogalmazásgátlót szedtem. A gyöngyszemek legjobbjai megtekinthetők a Nápolyi elemisták honlapján.



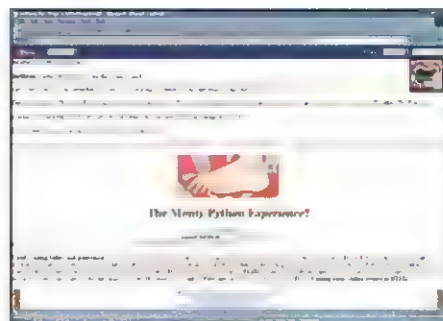
## MINT A MÓKUS, ÉS LENIN ELVTÁRS HELYETT.

<http://tete.hu/southpark/egy.htm>

Jajj. Back to the 80's. Vagy valami hasonló gondolat ölik eszembe miközben, vidáman lapozgatom a daloskönyvek oldalait. A „Mint a Mókus” már eléggé idejét múltnak tűnhet a „Köszönjük néked Rákosi elvtárs” fület gyönyörködő dallamai mellett. S mindezt — amiről én meggyőződéssel hittem, hogy tovább nem fokozható — még megtézik honpolgáraink egy kis érdekességgel, a tábori dalok szöveggyűjteményének létrehozásával. Nem hiába hallottam a nagyapámtól a szövegeiben megbúvó huncutsággal, hogy „Te mán köllök sehun se lesző, amikő ezek még fűjják a maguk nótáit”. És mindezek tetejére most megint megerősítést nyertem arról, hogy nagyfater igazat beszélt. Már a CD-n megvásárolható BEST OF COMMUNISM is betette nálam az ajtót, aztán ennek még egy második része is napvilágot látott. Az utcán sétálgatva az egyik könyvtárúsnál felfigyeltem az „ELŐRE, avagy a munkásosztályt dicsőítő dalok szöveggyűjteménye” című frene-

## MONTY PYTHON'S FLYING CIRCUSSSS....

<http://www.medio.mh.se/~carolus/mpeindex.html>



**Beavis:** Hey, what's going on?

**Butt-head:** Beavis, we're about to see the promised land...

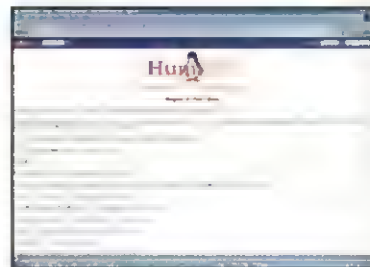
A minap, éppen tévécsékkelés közben fedeztem fel a nagy hiányosságot az életemben. Úristen, én már legalább négy éve nem láttam Monty Python filmet vagy műsort. Ezt a

borzalmas hibát a lehető leggyorsabban orvosolni kell. Nosza irány az első netbongészde, aztán keresünk rá a régen látott arcokra. Őszintén szólva, elsomorító eredményt kaptam, ugyanis nagyon kevés cucc van fent. Legalább egy óráig kutattam a linkek között (melyeknek a kilencven százaléka döglött volt), míg végre ráleltem egy igazi rajongó által létrehozott picinyke oldalra. Bár kicsinek látszott, később kiderült, nem is olyan vészes. Egy óránál is többet barangoltam rajta, és üdvözölt mosolya a képermen láttam, hogy emberünk begyűjtötte az összes még eldugott (de működő) oldal címét, ahol a Monty Pythonról olvashatunk. Egy biztos, jókedvben nem lesz hiány. Kár, hogy az alapító tagok közül volt olyan, aki ezt nem érthette meg.

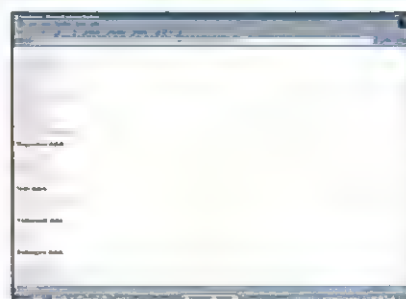
## BÁNTÓ SZLOGENEK CSAK JÓ DOLGOKRÓL SZÜLETHETNEK...

<http://i-want-a-website.com/about-linux/slogans.shtml>

...Ezért bármennyire is szidjuk az operációs rendszerünket, vagy egy a boltokban vásárolt gagyi hardverelemet, nem biztos, hogy nekünk lesz igazunk.



Az már a legtöbbünkkel előfordult, hogy egy megszerzett (olykor súlyos ezreket érő) apróság fölött órákig kellett időznünk, és még akkor sem biztos, hogy dűlőre jutottunk volna vele. Próbáljuk, szidjuk, aztán már a falhoz csapás pillanata közeleg, mikor észreveszünk egy kisbetűkkel szedett részt a használati utasításban. Nosza újra pattanjunk hát neki, és lőn csoda, megoldódott a gond. A címben elhangzó idézet azért is igaz, mert minél profissionálisabb, kifinomultabb egy szoftver vagy hardver, annál komolyabb gondot okoz számunkra az üzembe helyezése. A Humorix weboldala pontosan erről az oldalról közelíti meg a kérdést. Egyrészt szuper szlogeneket olvashatunk a világ minden tájáról, minden számítógépes gondról. Külön kategóriákba lebontott történetek olvashatóak az idősebb programozók jópofa történeteiről. Az oldal eléggé szűrő szemmel követi világunk legtöbb gondját (és kellemes percét) okozó bajkeverőit, a számítógépeket. Egy kis viszonzásul azért olvashatóak nagyon szépen felépített és leírt hibamegoldó írások és tanácsok is. Az adatbázis szabadon bővíthető saját tapasztalatainkkal, de csak angol nyelven.



különböző témakör, az ne hagyja ki a fenti linket.

tikus alkotásra. Melyet amellett, hogy 1299.- Ft-ért tudták vesztegetni, még vásároltak is az emberek. Előzőn egy 20-25 év körüli egyetemistával. Akit még rajtuk kívül érdekel a téma, valamint a turista dalok, vízitúrázó dalai, sielő dalok, barlangász dalok, geológus dalok, diák dalok, katonai és betyárdalok, meg legalább ötven

-Uriel-



# Csevegő

**A** mikor ezeket a sorokat olvasátok, már javában dűl a szeptember, egyesek az iskolapadot támasztják, mások minden bizonnyal nyári szabadságuk fáradalmait pihenik ki munkahelyükön. Jőmagam azonban még az augusztusi napsütés hevében izzadozva rogom ezeket a sorokat, és próbálok valamiféle értelmes Csevegőt összehozni abból a kevés levélből, amit az egy hónapos szünet alatt küldtek nekünk. A levelek mennyiségének köszönhetően e havi Csevegőnk sajnos két oldalassá töpörödött — Innentől kezdve csak rajtatok múlik, hogy újra visszahízzon a már jól megszokott négy oldalra, szóval küldjétek sok levelet!

Most pedig lássuk, miféle kérdések foglalkoztattak titeket az elmúlt egy hónapban!

Tisztelet a 576kbyte szerkesztőségének. Lenne itt valami amit szívesen leírnék ide, így hát le is írom: "Az első 576kbyte-ot 1998 februárjában vettem 318ft-ért. Ami nagyom megtetszett benne hogy a játékokból kiszedett képekbe mindig volt egy rublika betéve ahol mindig ott virítottak a jó beszélgetéseik. Ezt például nagyon hiányolom a mostani számokból. Árban viszont már túl soknak tartom a 796ft-ot. Egyszerűen nem éri meg. Talán ha lenne benne több kód a játékokhoz, ha a játékokat kategóriákra osztanátok és mindegyik kategóriából ugyanannyi játéksimertetőt raknátok az újságba (mert még most is beleestek abba a hobába hogy az újság fele vagy replősimulátorokból van írva, vagy pl.: Age of empires szerű játékokról) és ezeket a kategóriákat az újság szélén különböző színekkel jelölhetnétek mint ahogy a katalógusokban van, ha a poszttereket külön egy nejlencsacskába raknátok (mert szószerint ki kell operálni az a lapok közül és annak az ismertetőnek ami mögötte van annak befellegzett). A kódokat úgy kellene megcsinálnotok mint az 576 konzolban a kód-x van. De az újságban például a Szösszenetet nagyon királynak találok. Szerintem ha az 576 internetes oldalára nyitnátok egy fórumot akkor sokkal többen látogatnák azt is (pl.: aki elakarja adni a gépét vagy használt játékot vásárolna). Röviden ennyi. Peace!

Minden bizonnyal elég régen vehettél KByte-ot a kezdedbe, hiszen a képaláírásokat már januárban visszahoztuk az újságba. Azt pedig, hogy milyen játékok ismertetői kerülnek az újságba, nem mi hatá-

rozzuk meg, hanem a kiadók, akik megjelentetik a programokat — mi értelem szerűen mindig azokról írunk, amik az adott hónapban megjelennek. Ha sok szimulátor jön ki, akkor bizony sok szimulátor lesz az újságban, de ugyanez igaz bármely más kategóriára is. És ez már eleve meghatározza a cheat-rovat tartalmát is, hiszen igyekszünk mindig az aktuális címekhez keresni kódokat — ami sokszor nem is olyan könnyű!

Az internetes fórum problémájának megoldása már körvonalazódik Bagó Peti fejében, addig is azt javaslom, hogy látogasd meg nem hivatalos rajongói topikunkat az index.hu fórumán.

A poszter kérdés ilyen szempontból való megközelítése nekem nagyon tetszik, lelki szemeimmel szinte már látom is magam előtt az újságárus előtt kigyózó sorokba tömődött 576 rajongókat:

„— Csókolom, egy zacskó kilóbátot kérnék!”

A Konzolt esetleg árulhatnák szeltekbe is...

Hello!

Bocsánat a tegezésért, remélem, nem bántok meg vele senkit.

Nos. Nagyon tetszik az újság, tetszenek a PC játékok leírásai (legfőképpen azért azok, mert csak számítógépem van). Minden nagyon sirály, de lenne egy kérdésem:

Kapható lesz majd a „SHADOW OF MEMORIES” számítógépre? Mert látam, hogy megjelent Playstation 2-re, csak sajna én ahhoz nem fogok hozzájutni. De iszonyúan szeretnék játszani ezzel a programmal, vagy legalábbis kipróbálni.

Izgatottan várom a választ. (Remélem, számomra pozitív lesz) Köszönöm szépen.

Üdvözléssel: Radnai-Tar Viktória

Viktória kedves, el kell keserítselek. A Shadow of Memories nem fog megjelenni PC-re. Az a nagy bűdös helyzet, hogy a PlayStation 2, és eleve az új generációs konzolok (az X-Box kivételével) hardverüket tekintve némiképp eltérnek, teljesítményükben pedig túlszárnyalják az átlag PC-eket. Így — hacsak a fejlesztők nem kódolják már eleve külön PC-re is a játékok — nem sok esély van rá, hogy PS2 progikat lássunk viszont gépünkön. Egyébként ajánlom figyelmedbe Bagó Petit, aki a SOM téma nagy szaktekinétye, ha annyira tetszik a játék, tőle minden kérdéssre kielégítő választ kaphatsz.

(...) AZ ÚJSÁG NAGYON JÓ!!!

Igaz, hogy csak ezt az egy ilyen lapot olvasom, de ezt már 3 éve. Hihetetlen fejlődésen ment keresztül a lap, SzJvc rulez!! Kezdi megérni az árát a magazin, a cikkek jók, bár néha lehetnének tartalmasabbak is. Kívülről szép az újság, talán a legszebb is. Csak hát mintha a posztterekkel lenne némi probléma...

Amióta újra van poszter, egyet sem raktam ki a falra, pedig ez nem normális dolog! Szóval lehetnek volna posztterek olyan játékokról, mint a Black & White, Uefa Challenge, vagy esetleg a Tropicó. Nem kell feltétlenül olyan poszttereket berakni, amik hemzseg a zombi meg a vér. Hű, már mennyit írtam, abba is hagyom. Jánosnak feltétlenül gyógyulást!

Csá-morfiusz

(...) Na a lényeg!

Szerintem tők jó az újság meg minden csak az a baj hogy rövid! Ennyi pénzért amennyibe kerül ma 1 ajándék cd is járhatna!

De én azért veszem mert imádom hogy jó játékokról írtok és sokat! a \*\*\*\*\* ad cd t de olyan játékokról ír amik az előző havi 576 ban már benne volt!

na mindegy!

A lényeg az hogy lehetne még bővíteni valamivel az újságot!

na bye!

Sold

Hi annak aki most a főszerkesztő!

Tényleg akkor most ki (lesz) a főszerkesztő, he? Na mindegy. A lényeg az, hogy nekem tetszik a lap. Jó minőség, király szöveg és viszonylag olcsó. Ha viszont lenne hozzá CD akkor sokkal drágább lenne és kevesebben vennék meg, mint így CD nélkül. Szerintem nem kell és nem is fog kelleni a laphoz CD. Ez így jó ahogy van. Igaz én még nem vagyok előfizető, de szerintem jó ötlet a „nagy száj”-as akció (Micsoda?! Nyomás a postára rózsaszín fecniért azonnal!). Már kilenc hónapja veszem a lapot, ezért nagyon megrázott, hogy SZ.JVC elment. Kár érte. Na csak ezt akartam elmondani, azaz leírni.

Bye:Tom

Tulajdonképpen ilyen, és ehhez hasonló levelek tömkelegével találkozhattunk már itt a Csevegőben, de úgy tűnik, ez a téma kimeríthetetlen.

Sokan akarják a CD-t, sokan nem, de egy dolog biztos: az újság költségvetésében nincs benne egy CD-melléklet ára, így a dolog — bár elviekben akár megvalósítható is lehetne — mindenképp áremeléssel járna, amit se mi, se ti nem

szeretnétek. Lásd Tom.

Azért most már nem olyan rossz a helyzet idehaza, hogy ne lehessen egy-egy demót, vagy shareware, netán freeware progit lerántani a netről, ha annyira kell az embernek! A posztterekkel szintén az a helyzet, hogy van, akinek nagyon tetszenek, van, akinek nem. Ebben a dologban eléggé korlátozó tényező, hogy csak olyan játékról tudunk posztert adni, amihez van megfelelő anyag, mind felbontás, mind minőség tekintetében.

Ja, és János gyógyul, bár ezt hivatalos források még nem erősítették meg...

Na szeva nagyfőnök!

Gondoltam-mivel úgyis olyan rég írtam neked-megkérdem, hogy leledzel mostanság, mikor már kezdünk kifele mászni a nyárból. Az új 576 is mindjárt megjön, meg minden, nem hagyhatom hát, hogy nélkülem lépjenek át egy új számba, bár meglehet, hogy küldtem vagy 3 levelet a legutóbbi szám megjelente óta, de ez engem már elvből sem szokott érdekelni! Tulajdonképpen most nincs semmi különösebb oka annak, hogy neked írok, csak úgy gondoltam, hogy méhetetlen unalmamat muszály vmivel ellúzni — mondom akkor, mikor épp befejeztük az unokatesómmal a Diablo2-t, multiplayerben! (...)

Sajnálattal vettem észre, hogy az unokatesóm nyamvadt \*\*\*\*\*-s lett, melyet egy nagy sóhajjal tudtam csak nyugtázni, miután előttem nyilvánvaló tény, hogy régebben még ő is megszállozt öthéthatos volt, melyet mi sem bizonyított jobban, mint a polcain, irattartókban elhelyezett 576-ok tömkelege, egészen a 91-92-es időktől fogva.

Szóval igen: ő aztán igazi öregnek számít, aki szinte minden számot olvasott. Egy ideig! Pedig most még csak 16 éves, úgyhogy nagy dicsőségnek számít, hogy már olyan korán elkezdte olvasni a lapot. Most pedig, ha úgy vesszük, átpártolt az ellenséghez. (fogalmam sincs, honnan veszik olyan sokan, hogy a konkurens lapok és köztünk valamiféle háború folyik... nincs szó semmiféle ellenségeskedésről, nem mászkálnak Guru vagy Gamestar pólos bandák az utcákon baseballütőkkel, hogy az éjszaka leple alatt lecsapjanak az gyanútlan 576-osokra, vagy fordítva. Konkurensei vagyunk egymásnak, semmi több. Mégcsak nem is utáljuk egymást... ettől függetlenül elég szomorú a dolog, kérlek jövő hónap első keddjén küldd be az unokatesód nyilvános megkövetelésre, és teljes vagyoneklobzásra)



Mondtam is neki: Te is fiam, Brutus? Remélem nem sokan vannak még ilyenek, akik efféle szentségtöréshez folyamodnak! Persze én nem számítok olyan nagy öregnek, hisz még csak 98/7-8 óta veszem egyfolytában a lapot, illetve rendelem meg azóta. Miért is mondom ezt neked? Hát: magam sem tudom, csak azt szerettem volna mondani, hogy azt kívánom, hogy legyen olyan jó az 576, hogy több olvasó már ne gondolja úgy, hogy elpártolt tőletek (már most olyan jó... khm...). Én úgy veszem észre, hogy kapaszkodok fel a létrán, a kezdeti nehézségeket pedig jobb nem is emlegetni. Most, hogy elment az SzJVC, hát: nem is tudom, mi lesz. Ha azt veszem alapul. Hogy mi lett, mikor elment a CoV, akkor nem is akarok belegondolni a lehetséges jövőbe. De ha azt veszem alapul, ahogy beszéltél a Bevezetőben, illetve, hogy már szinte teljesen kiforrott „szereplőgárdával” kell újakezdeni, akkor nem is vagyok olyan pesszimista, inkább az optimizmus felé hajlok. Hisz tény, és való, hogy a tehenész elmenetelek a legtöbb profi, s a legtöbb régi ember elment a stábtól, mely történetét csupán igen nagy erőfeszítés árán tudtátok kompenzálni. Persze ez sem ment zökkenőmentesen. A friss csapat nem nagyon bírta a strapát, de végül azért mégiscsak sikerült a lehetetlen, s újra a régi fényében tündökölt az 576! Erre vártam. Tulajdonképpen nem is mondtam ezzel semmi újat, csupán azon aggodásomat szeretném kifejezni, hogy nem szeretném, ha visszaesne a szint, most, hogy egy éven belül a következő főszerkesztőváltás is vége ment. Azt is szerettem volna megkérdezni, hogy a főszerkesztői állásra új embert fogtok felvenni, vagy egyszerűen az egyik testvér szívetek ki főkolompasnak. Továbbá azon kérdésemre is szeretnék már választ kapni, hogy vesztetek-e fel további teszteteket is? Mert ha igen akkor értesíts, mivel szeretnék az lenni...

Ja: ha a haverommal írunk egy játékot, akkor ha kész lesz, akkor elküldhetem nektek egy kis elemzést? Nem kell 10 oldalon keresztül elemeznetek, nekünk elég csupán egy hasáb is, esetleg egy fél oldal. Ilyenkor jut persze az is az eszembe, hogy mi van, ha a földög gyalázatok. Akkor aztán egy életre elveszítitek a kedvüket a játékirástól, vagy épp hogy meghozzátok. Mert hát bizonyítani szeretne az ember.

Nemde? Most, hogy már augusztus van, bizonyára nekiláttatok a lap szerkesztgetésének is, mintegy (te jó ég! Hát ilyen szövegek ragadnak rán...:-)) figyelembe véve, hogy nem szeretnék

félkész újságot kezünkbe kaparintani. Ennek folyamányaképpen, ha esetleg segítségre lenne szükségetek, illetve nem tudjátok, hogy kinek adjátok a Max Payne-t, akkor én állok rendelkezésekre (tudjuk, kinek adjuk). Ez esetben persze örülnék, ha rendelkezésemre állítanátok egy olyan konfigot, mely bírja a Max által okozott megterheléseket. Nem hiszem, hogy az én 500-as AMD k6-2-esem, a Voodoo 2-vel és a 128 RAM-mal kielégítené az étvágyát! Most, hogy lehetőségem van egy 733-as P3-ról levelet írni, eszembe ötlök a felismerés: ezen a gépen nem akad a Word!!! Na, ilyet sem láttam még!

Most, hogy eme levelem is kezd elérni az 5000 karakteres határt, úgy gondolom, hogy jó lenne, ha befejezem mánn. S mi is lehetne szebb befejezés, mint: No: Szia! Akkor hát: Geronimo voltam, illetve maradtam tisztelttel...

Íme egy levél, amely legjobban példázza egy KByte rajongó lelkében dúló harcokat a főszerkesztőváltás kapcsán.

Mindenki megnyugtatok, pánikra semmi ok! Az újság egy cseppet sem lett/lesz rosszabb a főszerkesztőváltás miatt. Már csak azért sem, mert az újság készítése továbbra is azok irányítása alatt marad, akik SzJVC mögött is ott álltak az elmúlt jó néhány hónapban. Tele vagyunk új ötletekkel (ez persze nem igaz, a főnök mondta, hogy írjam ide), és azon munkálkodunk, hogy egy még kiforrottabb, még színvonalasabb újságot adhassunk a kezetekbe.

A levél utolsó felére visszatérve: már a bevezetőben is írtam, hogy nagyon szívesen felkarolunk bármilyen cikkíró tehetséget, amennyiben veszi a fáradságot, és bemelegszik a szerkesztőségbe egy próbacikkkel a hóna alatt.

(...) Szerintem azért dicsérik SZJVC-t mert az okosak már nem olvassák a lapot ( kivétel engem :), de én se tudom (miért) mert tudják hogy szar lett, csak a hülyék és ők is írnak levelet. A hülyékre nem kell hallgatni mert hülyék, csak az okosra kell hallgatni, az meg én vagyok (nem hangzik beképzeltnek ugye?!:))! Én pedig azt mondom - az előző levélben leírt okok miatt - hogy a jelenlegi 576kbyte egy szar.

Hogy mit tudnál javítani? Próbáld meg visszahozni a régi 576-os hangulatot, ami nagyon jó volt, ez a könnyebb út. Vagy sok ötlettel és lelkesedéssel újat csináltok. A cikkekről már megmondtam hogy szerintem hogy kéne írni, többet ingyen nem mondok. Egyébként nem akartok egy fiatal, ambiciózus, jó

humorú stbststb újságíró felvenni? Akarjátok!

Ui: ajándékba még egy tanács: az egy TELJESEN más újság ahol, Kedves Somló Dávid, „nak hívják az olvasót :)! Sáwid

Kedves Somló Dávid... izé...

Nehezemre esik azt hinni, hogy az olvasók azért dicsérik SzJVC-t, és az újságban végbement változások, mert hülyék. Én inkább arra tippelek, hogy valami érthetetlen módon tetszik nekik...

Igazából az a véleményem, hogy ahogy az ember életében is, egy lap történetében is törvényszerűen szükség van változásra, fejlődésre, előrelépésre.

Meggyőződésem, hogy mindaz a változás, amin a KByte az elmúlt egy év során keresztülment, mindenképp előremutat, és nem nevezhető visszalépésnek.

Ez különösen igaz a hangulat kérdésére, hiszen az mindig az újság készítőin alapul. Más hangulata volt a Zolee féle 576-nak is, hiszen más emberek dolgoztak vele.

Nem érdemes fennakadni a változásokon, hiszen a változás jóóó!!! Úgyis mondhatnám: a változás minden fejlődés alapja. De ez már filozófia...

Köszöntelek New Boss!

Remélem ugyanolyan sikeres leszel, mint a János! Kár, hogy ő lemondott, de hát a bacikkal vívott RTS-ben nincs kegyelem! Visszatérve a főnök témára, remélem, hogy Varga B. lett a főszeri. Sz.JVC is mondta, hogy milyen sokat segített a lap vezetésében. Akárki is lett „az ember a gáton”, remélem hasznára válik az 576-nak, s nem hátrányára! Más: Jó ötlet volt az összevont tartalomjegyzék! Gondolom, most megcsapolódik a régebbi számok száma (ez hülyén jött ki)! Milyen vagesz kis poster-t volt a mostani 576-ban! Én a Startopia-s felét raktam ki, de azért az Alone-kép se volt rossz.

Más: Boccs, hogy most úgy fogok írni, mintha a János lennél, de hülyén nézne ki, ha mindig odairnám, hogy „A János...”. Nem? Szóval mondom a mondanivalómat:

Nemrégiben írtad az egyik Csevegőben, hogy Te, Varga B., GyZ, Balage, stb... vagytok az 576 állandó magja. Mind budapestiek vagytok? Megint (48 óra... helyett megint) más: Igaz, ez nem mostani téma, de azért csak leírom (a te mintádra) az én betegségi élményemet. Na kezdjük...

Tesióra, kosarazás. Rosszul kapom el a labdát, bal kisujj törött. „Fasza!” gondolom magamban. Két haverom elkísérte a dokihoz, csak hogy nincs nálam a TB kártya. Hazaugrunk érte,

de otthon sincs. Anyámnál hagytam. Megvárjuk a nőnemű őtömet, közben benyomjuk a gépet (kemény C 64). Az ujjam már a háromszorosára dagadt. Anyám megjön (mint a havi vérzés), majdnem elájul, hogy a kis fiacskájának eltört az ujjja, de azért ideadja a TB kártyát. A doki sinbe rakja az ujjam. Suli utáni nyári szünet első napján (ezt jómegaszontam) megyünk nyaralni. Egy hét Mártély! Kiérünk, kipakolunk, a haverommal felmegyünk a tetőterasra játszani. Az antenna egy fémhuzallal van kifeszítve. Nabumm, nekirohanok, dobok egy hátast a csempén (innenről nem emlékszek). Agyrázkódással bevisznek a vásárhelyi kórházba. A doki mondja, hogy nyújsam ki a nyelvem. Vigyorgok.

Mégegyszer megkér izlelőszervem kinyújtására, mire én gúnyosan ki is nyújtom. Kúl, mostmár tudjuk, hogy enyhén dezorientált (kissé elhülyült) amnéziám van. Azé jó nézhettem ki törött kézzel, infúzióval a kezemben. A csöcsösmaca-stílusú nővérek meg mit gondolhattak rólam...? Szóval, ennyi lenne a történet. Ami a legrohelyesebb az egészben, az, hogy ez meg is történt! Na bye!

-Cerberus-

Ui.: Megmondaná valaki, hogy mi a különbség a Leírás és az Ismertető között?

Na tessék, máris itt egy olvasó, aki odavan a posztetekért... Mint láthatod, valóban én vettem át az újság irányítását, és a közeljövőben egy új tördelőt is felveszünk (mire ezt olvassátok, már meg is történt a dolog), aki érdemeim elismerése mellett megszabadít a szövegek, screenshotok, és egyéb nyálankóságok egységbe foglalásának gondjától. A design grafikai része viszont továbbra is a kezembe marad, így ezentúl is gyönyörködhetnek a KByte szépséges mivoltában, és én is keresek vele egy halom pénzt... A stáb nagy része egyébként valóban budapesti, de van néhány vidéki cikkírónk is (Uriel, KeFe™, Ender Wiggín, Credo — meg GyZ, csak ő tagadja...) Ja, és köszö a sztorikat!

Nos, ennyire futotta ebben a hónapban, szóval csak igyekezzetek a levélírással, hogy a Csevegő októberre újra a már megszokott négy oldalas terjedelmében tündököljön!

Addig is javasolom, hogy olvasgassátok a KByte-ot szorgalmasan, legyenek jók, kezeket a lányok fölé, éljenek a paplanok, és ne feledjétek a legfontosabbat, hogy...

VargaB.  
vargab@576.hu





## Commandos 2

Kémeim jelentése szerint a Pyro alapvetésének folytatása is a kertek alatt settenkedik már, hogy a nyomokban immár 3D-n alapuló grafikus motor, s csak az eredeti darabra jellemző játékmotort segítségével bővílje el a kommandó-érzületű használókat. A rajongók öröme hiánytalanul itt figyelnek majd a régi egységek is, természetesen név és típus szerint, kiegészítve tucatnyi új lényvel, mint például a bolháiról híres Whiskey, avagy az akrobatikus képességeiről híres Toledo. Tizenkét szint, melyek egyenként is több órás játékot ígérnek, s a Pyro fiúk megkérdőjelezhetetlen hozzáértése is szavatolni látszik: ez jó fog lenni. Annak, aki hagyja.

Az E3-on bemutatott előzetesekben szerepeltetett narrátor-ember szent meggyőződése volt, így alighanem komolyan is vehető, hogy az eredeti — értsd: első — Diablo alkotói felelősek a Throne of Darkness elkészítéséért. Az azóta már hatalmas utakat bejárt trailerben szamurájok kaszabolják egymást s környezetüket, hatalmas monsztrák dominálják a monitor csaknem egészét — s teszik ezt valóban izometrikus, Diablo szerű megjelenítés jegyében.

Sokat nem óhajtunk elárulni a Throne of Darkness történetéről, ám eme tarthatatlan állapotnak hamarosan végeszakad. Ok: a Throne of Darkness jövő hónapban megérkezik. Sietek leszögezni: az itt bemutatott anyagok csupán későbbi közlésének jogát fenntartjuk. Háh!



## Throne of Darkness



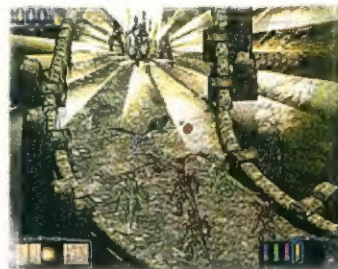
## Red Faction

Jerry Parker, megkeseredett földlakó hamarosan elszánja magát a környezetváltoztatásra, s hűen a Red Faction kiszivárogtatott cselekményszálához, a lepusztult anyabolygót maga mögött hagyván produkál hányattatásoktól teli emigrációt a Marsra. A Mars jó kereseti lehetőséget biztosít az elszánt lényeknek via bányászat — ám Parkernek nincsenek sejtései az ott uralkodó kaotikus állapotokról, melyek végett hamarosan nagyobb kalamajkába keveredik, mint amekkorában valaha is része volt. A jövő hónapban várható FPS darab így Parker Marson való érvényesülésének körülményeit prezentálja, megfűszerezve számos olyan ötlettel s újdonsággal, mely révén az akció alapokon nyugvó Marskaland kedvünkre való lehet. Példa: kiemelt hangsúly a járműhasználaton.

## Pool of Radiance - Ruins of Myth Drannor

Még az SSI gyártotta AD&D darabok egyik sikerültebb tagjaként tekinthetünk az eredeti Pool of Radiance-re, mely gyakorlatilag minden számítógépes platformra megjelent az idők során. Hamarosan új kivitel jegyében mászhatunk az Elfeledett Birodalmak keblére, mely AD&D világ, olybá tűnik — továbbra is az egyetlen, melyet a ma s a közelmúlt alkotói készülő műveik alapjául hajlandók tenni. Amit látatlanba tudni lehet: karakterek, questek, szörnyek, mészka, táborozás, s természetesen az autentikus, memorizációs szisztéma kezkeskednek a darab kelendőségéről.

A screenshotok minőségi grafikus színvonalat sejtetnek, így Pool of Radiance — Ruins of Myth Drannort illető kíváncsiságunk foka: nagy.



# VISSZATEKINTŐ

## Ízelítő az 576 KByte 1991. szeptemberi számának tartalmából

A Dragonlance legendák otthonául szolgáló Krynn földjét ezúttal a Halálovagok tucatjai tartják rettegésben, élükön az übergulasch Lord Soth-al, aki alig várja, hogy némi 2<sup>nd</sup> Edition alapú SSI AD&D jegyében megkergethessen téged. A három részes sorozat középső darabjáról Tihor Miklós ír, méghozzá színvonalasan — nekem akár el is hihetitek. (*Death Knights of Krynn — Amiga, C-64*)



A sikerültebb Derrick — jelentése: akasztófa — epizódokra ütő, Német illetőségű kalandjátékról Zolee publikál a kérdéses számban teljes megoldásként is felfogható tippözt. (*Crime Time — Amiga*)

A kiképzőtábor viszontagságai kristályosodnak ki ebben az alapvetésnek a legnagyobb jóindulattal sem nevezhető darabban, mely mint a szórakoztató informatika egy érdekfeszítőbb tanulmánya, feltétlenül figyelmet érdemel. Tudta ezt Temesvári Tibor is, ezért írt róla. (*Action Service — Amiga, C-64*)

Amit tudni akarsz a baseballról, de nem annyira, hogy valaha is megkérdezted volna. Fenti program átfogó ismertetése mellett ihol figyel egy magyarázatokkal megtámogatott pályamodell, mely révén sansz mutatkozik, hogy megértsd a tengerentúli kult-sport szabályait — ennek elősegítésén Martin táradozik, tegyük hozzá: dicséretes mértékű ügybuzgalommal. (*RBI Baseball 2 — Amiga, C-64*)

A még ma is meglehetősen aktív Codemasters egyik korai figurája Mr. Spike, akinek Dizyre ütő, ügyességen s puzzle-okon alapuló kalandozásairól P.P. néven futtat eszmét szerény tollnokunk. Van hozzá térkép is — a játékhoz, nem a tollnokhoz. (*Spike the Viking in Transylvania — C-64*)

A kor követelményeinek legjavát hozó vadász szimulációról pusztán az SzJVC — the KOS precizitásához s tapasztalataihoz mérhető szakszerűséggel értekezik az általam ismeretlen, Béla fedőnevű elem. Ajánlom figyelmetekbe. (*F-15 Strike Eagle 2 — Amiga*)

A Kelet Misztikus Világába kalauzoló adventure/akció alapokon nyugvó darab az akkortájt akkumulálható grafikus részletesség s esztétikum legjavát hozza, mely láttán Földesi Balázs gyorsvonalat sebességgel produkált a köz javára megoldást. (*Sinbad and the Throne of Falcon — Amiga, C-64*)



KERESD AZ 576 SHOPOKBAN!





# 576<sup>KByte</sup>

## HELY AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!



West End City Center  
Jókai Mór sétány 47.  
Tel.: 23-87-576

Pólus Center  
Center Court 237  
Tel.: 419-41-17

Mammut Bev. Központ  
Széna tér 2. emelet  
Tel.: 345-80-76

PC  
CD  
ROM

SEGA™



## ÚJ NAGYKER NYÍLT!



Új címünk  
Budapest XIII.  
Gergely Győző u. 17  
Tel.: 06-20-334-7196

Ezzel egy időben a  
Pozsonyi u. 14. szám  
alatti boltunk  
megszűnt!



2001 szeptember 28-án  
Mammut beli üzletünk  
átköltözik  
a **Mammut 2-bel**  
(329. üzlet)  
Telefonszámunk  
változatlan marad!

# WWW.576.HU